



BACHELORARBEIT

Herr
Kevin Strauß

Die Dialogszene im Film
Aufbau und Gestaltung einer
spannenden Dialogszene

2012

Fakultät: Medien

BACHELORARBEIT

Die Dialogszene im Film Aufbau und Gestaltung einer spannenden Dialogszene

Autor:
Herr Kevin Strauß

Studiengang:
Film und Fernsehen

Seminargruppe:
FF07w1-B

Erstprüfer:
Prof. Peter Gottschalk

Zweitprüfer:
M.A. Christian Rendel

Einreichung:
Hamburg, 18.05.2012

BACHELOR THESIS

The dialogue scene in film Building and structuring a captivating dialogue scene

author:

Mr. Kevin Strauß

course of studies:

Film and Television

seminar group:

FF07w1-B

first examiner:

Prof. Peter Gottschalk

second examiner:

M.A. Christian Rendel

submission:

Hamburg (Germany), 18th May 2012

Bibliografische Angaben

Strauß, Kevin:

Die Dialogszene im Film - Aufbau und Gestaltung einer spannenden Dialogszene

The dialogue scene in film - Building and structuring a captivating dialogue scene

67 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2012

Abstract

Diese Bachelorarbeit beschäftigt sich mit der Frage, was eine Dialogszene im Film spannend macht. In einem ersten Schritt beschäftigen wir uns dabei mit den Methoden und Kriterien der Drehbuchliteratur. Diese werden zusammengefasst und strukturiert. In einem weiteren Schritt wird untersucht, welchen Einfluss die Drehbuchliteratur auf die Dialogszene im Film hat. Dazu werden zwei Filmszenen analysiert und mit den Erkenntnissen aus dem ersten Schritt verglichen.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	I
Abbildungsverzeichnis	III
Tabellenverzeichnis	IV
Vorwort	V
1 Fragestellung, Methode und Struktur	1
2 Definitionen und Erläuterungen	2
2.1 Definition Film	2
2.2 Definition Einstellung	2
2.3 Einstellungsgrößen.....	2
2.4 Definition der Szene	4
2.5 Definition Dialog	4
2.6 Definition Dialogteil	5
2.7 Definition Dialogszene.....	5
2.8 Definition Charakter	5
2.9 Definition Drehbuchliteratur.....	5
2.10 Definition Drehbuchratgeber	5
2.11 Definition Filmemacher.....	6
3 Drehbuchtheorie	6
3.1 Über die Drehbuchtheorie.....	6
3.2 Charaktere in der Dialogszene	7
3.3 Zweck und Ziele der Szene.....	8
3.4 Länge der Szene	10
3.5 Aufbau	10
3.5.1 Wendepunkte	11
3.5.2 Anfang – Exposition	13
3.5.3 Mitte – Entwicklung	14
3.5.4 Ende – Auflösung	15
3.5.5 Der Beat.....	15

3.6	Dialog	16
3.6.1	Die Aufgaben des Dialogs	18
3.6.2	Formale Anforderungen an den Dialog	19
3.6.3	Die Struktur des Satzes	21
3.6.4	Die Struktur des Dialogs	21
3.6.5	Informationen	22
3.6.6	Realismus im Dialog.....	22
3.6.7	Subtext	24
3.7	Zusammenfassung Drehbuchtheorien	26
4	Szenenanalysen.....	27
4.1	Vorgehensweise bei den Analysen	28
4.2	Szenenanalyse Avatar	28
4.2.1	Das Drehbuch	28
4.2.2	Über die Szene	29
4.2.3	Analyse einer Szene aus Avatar.....	30
4.2.4	Fazit	43
4.3	Szenenanalyse Pulp Fiction.....	44
4.3.1	Das Drehbuch	44
4.3.2	Über die Szene.....	45
4.3.3	Analyse einer Szene aus Pulp Fiction.....	46
4.3.4	Die Sprache in der Szene.....	59
4.3.5	Fazit.....	61
4.4	Vergleich der Szenen	62
5	Schlussbetrachtungen	64
	Literaturverzeichnis.....	VI
	Anlagen	XII
	Anlage 1: Transkription einer Szene aus Avatar	XII
	Anlage 2: Schnittliste einer Szene aus Avatar	XIII
	Anlage 3: Transkription Szene 7 aus Pulp Fiction.....	XIV
	Anlage 4: Schnittliste Szene 7 aus Pulp Fiction.....	XVII
	Eigenständigkeitserklärung.....	XVIII

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Die Einstellungsgrößen nach Katz	3
Abbildung 2: Die Drei-Akt-Struktur nach Field.....	12
Abbildung 3: Quaritch (links) redet mit Jake (Einstellung 23)	38
Abbildung 4: Jules (links) und Vincent stehen vor der Tür (Szene 7, Einstellung 2)	56

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Vergleich Drehbuch und Transkription Avatar Teil 1	31
Tabelle 2: Vergleich Drehbuch und Transkription Avatar Teil 2	33
Tabelle 3: Vergleich Drehbuch und Transkription Avatar Teil 3	34
Tabelle 4: Vergleich Drehbuch und Transkription Avatar Teil 4	37
Tabelle 5: Vergleich Drehbuch und Transkription Avatar Teil 5	41
Tabelle 6: Vergleich Drehbuch und Transkription Avatar Teil 6	42
Tabelle 7: Vergleich Drehbuch und Transkription Pulp Fiction Teil 1	46
Tabelle 8: Vergleich Drehbuch und Transkription Pulp Fiction Teil 2	48
Tabelle 9: Vergleich Drehbuch und Transkription Pulp Fiction Teil 3	50
Tabelle 10: Vergleich Drehbuch und Transkription Pulp Fiction Teil 4	52
Tabelle 11: Vergleich Drehbuch und Transkription Pulp Fiction Teil 5	53
Tabelle 12: Vergleich Drehbuch und Transkription Pulp Fiction Teil 6	55
Tabelle 13: Teil, der aus dem Film Pulp Fiction herausgeschnitten wurde	58

Vorwort

Die Inspiration zu dem Thema »Die Dialogszene im Film« erhielt ich durch ein Filmprojekt mit dem Titel *Projekt Diorama*¹. In dem Projekt haben Björn Lingner, Yannik Markworth und ich uns mit Improvisationsfilm beschäftigt.

Das Drehbuch dazu entstand in der Woche vor den Dreharbeiten und bestand nur aus einer Rahmenhandlung, so dass noch viel Raum für Improvisation blieb. Die Dreharbeiten dauerten zwei Wochen. Eine der Hauptaufgaben für den Regisseur war es, gute Szenen zu schaffen, die zusammen eine Geschichte erzählen. In unserem Improvisationsfilm gibt es viele Dialogszenen. Ein Grund dafür könnte sein, dass es natürlich ist, wenn Menschen bei einem Treffen miteinander reden. Auch waren die Schauspieler an der Entwicklung des Drehbuches beteiligt und Schauspieler scheinen Dialog zu lieben.

Bei vielen Filmschaffenden dagegen ist Dialog verpönt. Wie ich später noch erläutern werde, warnen auch die Autoren von Drehbuch-Ratgebern vor zu viel Dialog. Film sei sehr visuell. Zum Beispiel ist ein ganzes Genre, der »Action« - Film, für seinen geringen Anteil an Dialog bekannt.

Bei dem Improvisationsprojekt ist mir wieder bewusst geworden, dass sich alltägliche Gespräche, wie sie jeden Tag geführt werden, sehr stark von der Dialogszene unterscheiden. Eine Szene ist, wenn sie denn gut ist, etwas Besonderes. Sie fügt sich in einen Film ein und man folgt ihr gespannt. So kam bei mir die Frage auf: Was macht eine gute Szene aus?

¹ Weitere Informationen: <http://www.projekt-diorama.de/>, abgerufen 15.05.2012

1 Fragestellung, Methode und Struktur

»When you think of a good movie, you remember scenes, not the entire film.«

(Field, 1994: 132)

Nicht erst seit der Einführung des Tonfilms sind in nahezu jedem fiktionalen Film Dialogszenen zu finden. Auch im Stummfilm gab es Dialoge. Sie wurden auf Schrifftafeln eingeblendet. Zusätzlich sah man die Schauspieler, wie sie reden. Diese gesprochenen Dialoge wurden in den damaligen Drehbüchern grob skizziert und teilweise am Drehort frei improvisiert. Es gab auch Filme, die längere Dialogpassagen zeigten. Dabei konnte das Publikum die Mimik und Gestik der Charaktere studieren und teilweise daran erkennen, wie sich die Handlung entwickelt².

Nach einigen Ratgeberautoren bestehen Drehbücher zum größten Teil aus Dialog³. Doch was fasziniert den Zuschauer seit der Zeit der ersten Stummfilme daran, anderen Menschen beim Sprechen zuzusehen? Was hält den Zuschauer in einer Dialogszene, die mehrere Minuten lang ist?

Die Ersten, die sich mit einer Szene befassen, sind die Drehbuchautoren. Im Verlauf der Arbeit wird gezeigt werden, dass die fertige Filmszene nicht immer dem Drehbuch entspricht. Dennoch ist das Drehbuch eine wichtige Vorlage für die Szene im Film.

Es gibt eine Vielzahl an Drehbuchliteratur, die den Drehbuchautoren helfen möchte. Dabei macht sie einige Versprechungen. So heißt zum Beispiel ein Buch von Christopher Keane: *How to Write a Selling Screenplay*⁴ oder ein Buch von Linda Seger: *Making a Good Script Great*⁵. All diese Werke sind Anleitungen zum Schreiben von Drehbüchern. Sie beinhalten Richtlinien, Regeln und Vorschläge für Drehbuchautoren. Da es den Rahmen dieser Arbeit sonst sprengen würde, kann nur auf eine begrenzte Anzahl an Ratgeberliteratur eingegangen werden.

Ziel der Arbeit ist es herauszufinden, welche Kriterien es in der Drehbuchliteratur für die Dialogszene gibt und ob die untersuchten Szenen diesen genügen. Ferner soll untersucht werden, auf welche Weise die Szenen Spannung generieren und den Zuschauer in ihren Bann ziehen.

² Vgl. Koebner, 2011: 138

³ Vgl. Davis, 1998: 1; Cowgill,

⁴ Vgl. Keane, 1998; Im Deutschen: »Schritt für Schritt zum erfolgreichen Drehbuch«. Vgl. Keane, 2002

⁵ Vgl. Seger, 2010; Im Deutschen: »Das Geheimnis guter Drehbücher - Drehbuch schreiben«. Vgl. Seger, 2005

Im ersten Schritt wird sich diese Arbeit mit der Theorie der Dialogszene auseinandersetzen. Nach den Begriffserklärungen folgt ein Kapitel, in dem die Kriterien und Methoden der Ratgeberautoren dargelegt werden. Dabei wird der Fokus auf die Struktur und den Dialog in der Szene gelegt.

Nach der Theorie folgt die Analyse von zwei zeitgenössischen Filmszenen. Anhand dieser Beispiele sollen Schlüsse aus der Theorie verifiziert werden.

2 Definitionen und Erläuterungen

2.1 Definition Film

Der Film ist ein Werk, das auf Bewegtbild basiert und für das Kino, Fernsehen oder andere Medien bestimmt ist. Die Grundlage ist eine fiktionale Geschichte, die von einem Drehbuchautor geschrieben wird.

2.2 Definition Einstellung

Die Einstellung bezeichnet die Abfolge von Bildern, die kontinuierlich mit einer Kamera aufgenommen wurden⁶. Begrenzt wird sie durch andere Einstellungen, den Filmanfang oder das Filmende.⁷

2.3 Einstellungsgrößen

Die Kamera ist das Auge des Zuschauers. Durch die Wahl der Einstellungsgröße in der Kamera wird das Bild begrenzt⁸. Typische Bezeichnungen sind⁹:

- Detail (Dt)
- Groß (G)
- Nah (N)

⁶ Vgl. Rother, 1997: 71f; Königsberg, 1997: 358; Bayrischer Rundfunk, 1985: 86

⁷ Vgl. Rother, 1997: 71f

⁸ Vgl. Koebner, 2011: 170;

⁹ Vgl. Katz, 2010: 170

- Halbnah (HN)
- Amerikanisch (A)
- Halbtotale (HN)
- Totale (T)

Wie Abbildung 1 zeigt, geht man bei der Bezeichnung vom Menschen aus.

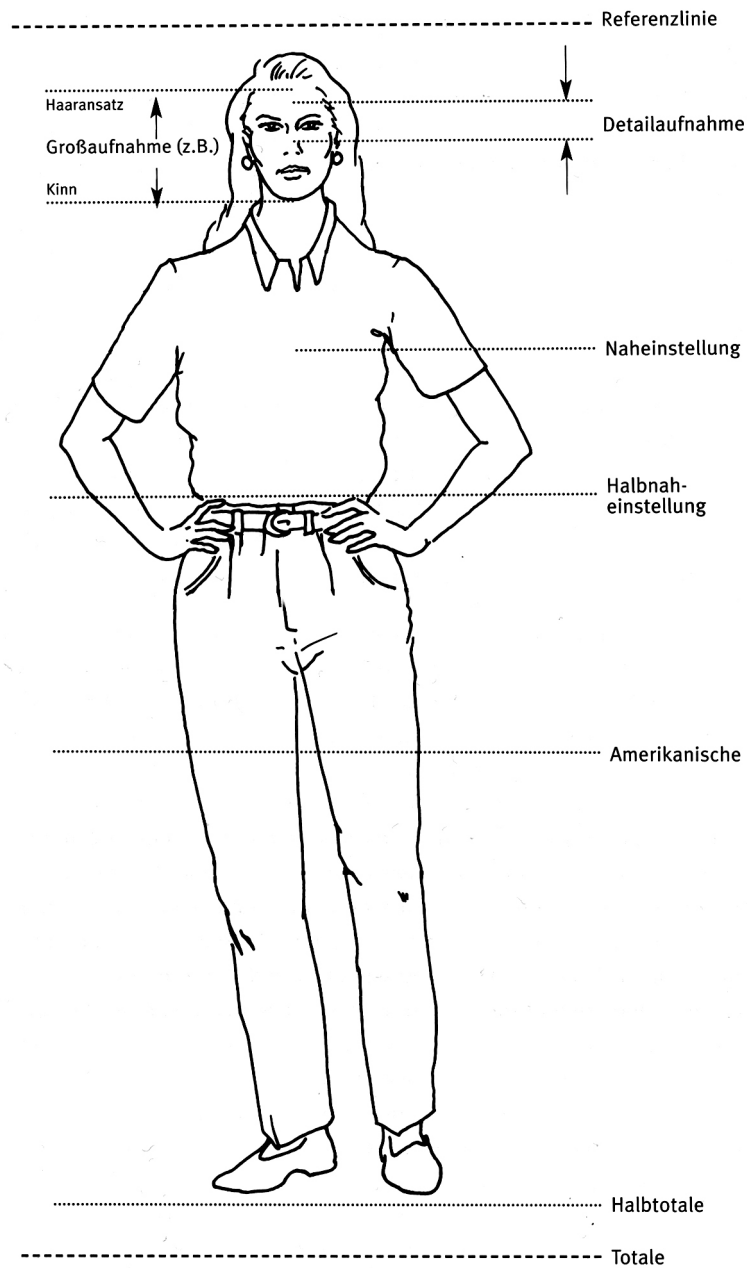


Abbildung 1: Die Einstellungsgrößen nach Katz
Quelle: Katz, 2010: 170

2.4 Definition der Szene

Die Szene ist Teil eines Filmes. Sie ist Abfolge von verschiedenen Aktionen, die an einem Ort und zur gleichen Zeit stattfinden¹⁰. Sie ist eine Handlungseinheit¹¹, in der etwas Bestimmtes geschieht¹². Sie besteht aus mindestens einer Einstellung, häufig aus mehreren¹³ und wird oft an einem Stück und an einem Drehtag gedreht¹⁴.

Das *Sachlexikon Film* ergänzt dazu:

»[Die] Handlungseinheit bei der Filmproduktion [wird] in der Regel weder räumlich noch zeitlich kontinuierlich abgebildet; entscheidend ist der Effekt für den Zuschauer[...]« (Rother, 1997: 289)

Durch den Schnitt erscheint dieser Filmteil dem Zuschauer als eine zeitlich kontinuierliche und vollständige Wiedergabe von einem Geschehen aus verschiedenen Blickwinkeln¹⁵. Zeitliche Diskontinuität würde die Einheit des Filmteils zerstören¹⁶. Dagegen ist es aber möglich, in einer Szene die Zeit erheblich zu raffen¹⁷. Die Szene ist oft Teil einer Sequenz^{18 19}.

2.5 Definition Dialog

Alles Gesprochene in einer Szene wird zu Dialog, wenn er durch Aktion und Reaktion die Szene zu und um einen Wendepunkt führt²⁰. Es handelt sich dabei um die Illusion einer Konversation²¹. Im Normalfall sprechen mindestens zwei Charaktere miteinander²².

¹⁰ Vgl. Field, 1994: 132; Vale, 2000: 52; Cowgill, 2001: 176; McKee, 2003: 45

¹¹ Vgl. Cowgill, 2001: 176

¹² Vgl. Field, 1994: 132; Vale, 2000: 52

¹³ Vgl. Vale, 2000: 52; Koebner, 2011: 646

¹⁴ Vgl. Katz, 2005: 1245; Blandford, 2001: 204; Rother, 1997: 289

¹⁵ Vgl. Rother, 1997: 289; Metz, 1972: 178

¹⁶ Vgl. Rother, 1997: 289

¹⁷ Vgl. Koebner, 2011: 646; Metz, 1972: 177 (Metz redet von »Hiat« oder »Ellipsen« für Auslassungen)

¹⁸ Vgl. Koebner, 2011: 646f; Koehler, 2007: 189; McKee, 2003: 48

¹⁹ Sequenz: »[...] Stück Film oder ein Erzählsegment, das räumlich, zeitlich, thematisch, und/oder szenisch zusammenhängt und eine relativ autonome, in sich abgeschlossene Einheit bildet.« Rother, 1997: 645

²⁰ Vgl. McKee, 2007: 20

²¹ Vgl. Cowgill, 1999: 262

²² Vgl. Koebner, 2011: 138

2.6 Definition Dialogteil

Die einzelne Aussage eines Charakters. Begrenzt wird sie durch Aussagen anderer Charaktere oder durch längere Pausen, die durch Handlungen bedingt sind. In einem Drehbuch wird eine Aussage durch den Namen des Sprechenden überschrieben und damit abgegrenzt.

2.7 Definition Dialogszene

Filmszene, in der Dialog vorkommt. Sie wird auch im Gegensatz zur »Action«- oder visuellen Szene gesehen²³.

2.8 Definition Charakter

Der Charakter ist eine »[...] Metapher für die menschliche Natur«²⁴. Sie ist eine erfundene Person²⁵ die menschliche Züge besitzt. Dabei kann es sich um Menschen oder menschenähnliche Wesen, aber auch um künstliche Geschöpfe und Tiere handeln²⁶. Er hat einen gewissen Grad an Intelligenz, Wünsche²⁷, Ziele und Vorstellungen²⁸. Dabei ist er durch sein Äußeres definiert, aber vor allem durch sein Inneres²⁹.

2.9 Definition Drehbuchliteratur

Bücher und Schriften, die das Schreiben von Drehbüchern betreffen.

2.10 Definition Drehbuchratgeber

Drehbuchliteratur, die als Anleitung oder Kontrollmöglichkeit für das Schreiben eines Drehbuches gedacht ist.

²³ Vgl. Field, 1994: 135

²⁴ Vgl. McKee, 2003: 403

²⁵ Vgl. McKee, 2003: 403

²⁶ Vgl. Brady, 1988: 67

²⁷ Vgl. McKee, 2007: 16f

²⁸ Vgl. »Background Desire« bei McKee, 2007: 17

²⁹ Vgl. McKee, 2003: 403; »Wahrer Charakter ist das, was hinter der Maske steckt.« McKee, 2003: 403

2.11 Definition Filmemacher

Personen, die entscheidend am Inhalt eines Filmes mitwirken. Zum Beispiel: Drehbuchautoren, Regisseure, Produzenten oder Redakteure.

3 Drehbuchtheorie

3.1 Über die Drehbuchtheorie

Es gibt eine Vielzahl an Drehbuchliteratur. Dabei besteht der größte Teil aus Drehbuchratgebern. Diese sind in ihrer Form meist nicht wissenschaftlich. Oft besteht der Inhalt nur aus eigener Erfahrung³⁰. Dabei werden in diesen Büchern auch Begriffe verwendet ohne eine klare Definition:

»Die meisten Drehbuchratgeber verwenden diese Begriffe auf so unklare Art, dass man bei der konkreten Anwendung auf ein Drehbuch oder einen Film oft ins Schwimmen gerät.« (Eder, 2000: 7)

Trotz dieser Unwissenschaftlichkeit haben diese Werke einen wichtigen Einfluss auf die Drehbücher der heutigen Zeit und werden so zu einem wichtigen Forschungsgegenstand³¹.

Die Ratgeberautoren selbst scheinen nur die Entwicklung neuer Drehbücher fördern zu wollen und zeigen wenig Interesse daran das Thema wissenschaftlich anzugehen. So beziehen sich, laut Sagawe, die Autoren auch nur selten auf andere Autoren³². Außerdem scheinen sie sich dabei auf die kreative Seite und den Kunstaspekt des Filmes zu berufen. So schreibt McKee zur Szene:

»No one can show you how^[33] to write a scene. It's first an art, then a craft. Therefore, although the principles of story design may guide creativity, they are not the creative process itself.« (McKee, 2007: 22)

³⁰ Vgl. Seger, 1990: xii; Keane, 1998: 3

³¹ Vgl. Sagawe, 2007: 2

³² »Benke [Benke, 2002] und Hant [Hant, 1999] gehören zu den wenigen Autoren, die sich explizit auf Konzepte anderer Autoren beziehen.« Sagawe, 2007: 2f; Doch Auch Seger bezieht sich auf andere Autoren wie zum Beispiel auf Field, zum Thema »Midpoint«. Vgl. Seger, 2010: 37

³³ »how« ist im Originaltext *kursiv* gedruckt und damit hervorgehoben.

Auch Field warnt davor, die Regeln zu genau zu nehmen³⁴. Seger bezeichnet das Drehbuchschreiben als Kunst und Handwerk³⁵.

Es wird hauptsächlich ein Korpus an Werken von sechs Autoren für diese Arbeit verwendet. Dabei handelt es sich ausschließlich um amerikanische Autoren, die Literatur über das Drehbuch verfasst haben. Der Korpus besteht aus Büchern von Robert McKee, Linda J. Cowgill, David Howard, Syd Field, Ben Brady und Christopher Keane. Um Vergleichsmöglichkeiten zu schaffen und eventuelle Unterschiede aufzudecken, wurde zusätzlich auch auf Bücher der deutschen Autoren Oliver Schütte und Dennis Eick zurückgegriffen. Weiter fließen auch Erkenntnisse von anderen Autoren ein, wenn sie die Angaben unterstützen oder ergänzen.

Es werden vor allem aktuelle Bücher aus den Jahren 1979 bis 2010 zu Rate gezogen. Viele Bücher sind überarbeitete Neuauflagen. So geht zum Beispiel das Buch »Screenplay« in seiner dritten Auflage von 1994 auf die Erstausgabe aus dem Jahr 1979 zurück.

Dieses Kapitel über die Drehbuchtheorie soll darüber Auskunft geben, was die gängige Drehbuchliteratur über die Dialogszene schreibt.

3.2 Charaktere in der Dialogszene

Jede Szene hat einen Protagonisten. Dabei ist dieser nicht unbedingt der Protagonist des gesamten Filmes. Der Protagonist der Szene ist die Person, die handelt.³⁶ Der Grund für dieses Handeln ist nach McKee:

»Characters act because desire demands action.« (McKee, 2007: 16)

Dazu ergänzt er, dass jeder Charakter vier Sehnsüchte hat. Davon sind zwei für den gesamten Film wichtig. Er nennt sie »Object of Desire«³⁷ und »Super Objective«³⁸. Das dritte nennt er

³⁴ »I've noticed many people have the tendency to make a rule for everything. [...] You can't write a screenplay following numbers a you do a drugstore painting.« Field, 1994: 132f

³⁵ Vgl. Seger, 2010: xv

³⁶ Vgl. Howard, 1995: 92ff; Howard, 1996: 119; Schütte, 2003: 99f; Schütte, 2010: 80; Cowgill, 1999: 247

³⁷ »Object of Desire« – Das Objekt der Begierde. Das was der Protagonist objektiv erreichen oder haben will um wieder Balance in seinem Leben zu erhalten. Diese Balance wurde ihm durch das auslösenden Ereignis der Geschichte genommen. Vgl. McKee, 2007: 16

»Background Desire«³⁹. Dieses ist wichtig für die Charakterisierung und erklärt die Handlungsweisen eines Charakters. Für die einzelne Szene ist das »Scene-Objective«, das Ziel in der Szene, relevant. McKee schreibt, sie ist ein dringendes und bewusstes Verlangen und eine Intention, etwas zu erreichen. Jede Szene wird durch das »Scene-Objective« eines Charakters angetrieben. Würde man es ihm geben, so würde die Szene sofort enden.⁴⁰ Eine Auffassung die auch Cowgill und Field teilen⁴¹. Auch Howard schreibt von einem »Objective«, das ein Charakter haben will⁴². Tom Rickman wird in einem Buch von Howard mit den Worten zitiert:

*»Scenes really don't work when characters are being distorted to serve plot«
(Howard, 1995: 91)*

Cowgill drückt es ähnlich aus, wenn sie sagt, dass eine Szene immer »ehrlich« zu den Charakteren sein muss. Auch wenn das Hauptziel einer Szene darin besteht, Informationen für die Geschichte weiter zu geben, müssen die Verhaltensweisen des Charakters die Szene formen und nicht umgekehrt⁴³. Auch Howard stellt die rhetorischen Frage, ob die Handlungsweisen der Charaktere klar und motiviert sind. Er fragt weiterhin, ob die Charaktere im Film »wahr« zu sich selber sind⁴⁴.

3.3 Zweck und Ziele der Szene

Die Szene ist das wichtigste Einzelelement im Film⁴⁵. Die Szene illustriert, was die Charaktere sagen und tun sowie die Folgen daraus⁴⁶. Der Hauptzweck einer Szene sei es, so Keane, die Geschichte voranzutreiben und die Entwicklung der Charaktere zu zeigen. Sollte eine Szene nicht dazu beitragen, gehöre sie nicht in ein Drehbuch⁴⁷. Schütte ergänzt, dass es nur ein Kri-

³⁸ »Super-Objective« – Das innere Verlangen. Der emotionale »Hunger« der den Protagonisten zu seinem Ziel bewegt und den es zu stillen gilt. Das »Super Objective« ist subjektiv und vom Charakter abhängig. Vgl. McKee, 2007: 16

³⁹ »Background Desire« - Zu erhaltendes Wertesystem. Ein System von positiven Werten, die Menschen einen Eindruck von Identität und Sicherheit im Leben geben. Sie dürfen sich nicht verändern, das Wohlbefinden eines Charakters hängt von ihnen ab. Sie limitieren sein Handeln. Vgl. McKee, 2007: 17

⁴⁰ Vgl. McKee, 2007: 16f

⁴¹ Vgl. Cowgill, 1999: 247; Field, 1994: 135

⁴² Vgl. Howard, 1995: 93

⁴³ Vgl. Cowgill, 1999: 242f

⁴⁴ Vgl. Howard, 1995: 94

⁴⁵ Vgl. Field, 1994: 132; Keane, 1998: 98; Keane, 2002: 147

⁴⁶ Vgl. Cowgill, 2001: 177

⁴⁷ Vgl. Keane, 1998: 98; Schütte, 2003: 98; Koehler, 2007: 177

terium gibt, durch das bestimmt werden kann, ob eine Geschichte vorangetrieben wird: »Der Zuschauer muß etwas Neues erfahren!«⁴⁸ Dabei ist Koehler noch konsequenter, wenn er schreibt, dass diese Information für den Film notwendig sein muss. Sollte der Zuschauer auch ohne sie den Film verstehen, dann ist sie überflüssig⁴⁹. Cowgill zählt drei Ziele auf. Davon sollte eine Szene mindestens eines erreichen:

- »1. den Fluss der Ereignisse (den Plot) vorantreiben bis zu seinem unausweichlichen Ausgang (Höhepunkt und Auflösung);
 2. das Verständnis der Zuschauer für die Hauptfiguren vertiefen;
 3. das Verständnis des Publikums für die Gesamtstory verbessern, indem expositorische Informationen zur Verfügung gestellt werden.«
- (Cowgill, 2001: 177⁵⁰)

Eine Kombination der ersten beiden Ziele würde eine Szene stärken. In diesem Punkt decken sich die Ausführungen von Keane⁵¹ und Cowgill. Sollten zu viele Szenen keines der Ziele verfolgen, dann würde die »Plot-Struktur« zerbröckeln⁵². In einer gut erdachten Szene, haben alle drei Ziele direkt oder indirekt etwas mit der Geschichte zu tun⁵³. Andere Autoren stimmen dem zu. Sie schreiben, dass jede Szene mit dem »Rückgrat« der Geschichte verbunden sein soll⁵⁴. Eine Szene muss Informationen liefern. Jedoch sollte jede Szene nur einen Hauptzweck verfolgen. Es wäre für den Zuschauer verwirrend, würde eine Szene zu viele Hauptpunkte⁵⁵ auf einmal enthalten⁵⁶:

- »Too many important ideas in a scene can compete for the audience attention and cause viewers to lose focus on what is truly important.« (Cowgill, 1999: 245)

⁴⁸ Siehe Schütte, 2003: 98

⁴⁹ Vgl. Koehler, 2007: 177

⁵⁰ Vergleiche auch: Cowgill, 1999: 242

⁵¹ Vgl. Keane, 1998: 98

⁵² Vgl. Cowgill, 2001: 178; Cowgill, 1999: 242

⁵³ Vgl. Cowgill, 1999: 242

⁵⁴ McKee versteht darunter: »A story's *Spine* is the extended, profound, central action that drives the whole telling from *Inciting incident* to *Story Climax*.« McKee, 2007: 17f; Vgl. Keane, 1998: 99;

⁵⁵ Cowgill versteht darunter Informationen oder Emotionen, die vermittelt werden sollen. Vgl. Cowgill, 1999: 244

⁵⁶ Vgl. Cowgill, 2001: 180f; Cowgill, 1999: 244f

Nach Howard muss eine Szene mindestens vier Fragen beantworten: wer handelt, wo geschieht etwas, wann und was geschieht⁵⁷.

3.4 Länge der Szene

McKee und Field schreiben, dass es keine Regeln bei der Länge von Szenen gibt, da dies immer von der Geschichte abhängig ist⁵⁸. Eine Dialogszene wird gerne mit maximal drei Seiten im Drehbuch angegeben, die wiederum 3 Filmminuten entsprechen⁵⁹. Ein Film wird bei vielen Ratgeberautoren in drei Akte eingeteilt⁶⁰. Die Szenen im dritten Akt des Filmes sind dabei kürzer als im ersten und zweiten Akt⁶¹.

3.5 Aufbau

Einig sind sich die Autoren darüber, dass eine Szene einen Anfang (auch: Exposition⁶² oder setup⁶³), eine Mitte (auch: Entwicklung⁶⁴ oder Konfrontation⁶⁵) und ein Ende (auch: Auflösung⁶⁶) hat⁶⁷. Sie werden auch als die drei Akte einer Szene beschrieben⁶⁸. Einige Ratgeberautoren schreiben, die Szene sei wie ein kleines Drehbuch oder ein Einakter⁶⁹.

»[Die] wirklich dramatischen Szenen haben ein Ziel, Hindernisse, die einen Konflikt schaffen, einen Höhepunkt und eine Auflösung.« (Schneider, 2007: 52)

Brady und Lee betonen dagegen, eine Szene sei keine Geschichte⁷⁰. Eine Auswahl an Autoren geht davon aus, dass die Exposition weggelassen werden kann, um das Tempo zu erhöhen⁷¹.

⁵⁷ Vgl. Howard, 1995: 93

⁵⁸ Vgl. McKee, 2004: 253; Field, 1994: 132

⁵⁹ Vgl. Hant, 1999: 109

⁶⁰ Vgl. Field, 1994: 60; Keane, 1998: 71; Cowgill, 1999: 5ff

⁶¹ Vgl. Schütte, 2003: 75

⁶² Vgl. Schütte, 2003: 101

⁶³ Vgl. Field, 1994: 115

⁶⁴ Vgl. Schütte, 2003: 101

⁶⁵ Vgl. Field, 1994: 115

⁶⁶ Vgl. Field, 1994: 115; Schütte, 2003: 101

⁶⁷ Vgl. Keane, 1998: 98; Schütte, 2003: 101; Field, 1994: 135; Brady 1988: 13

⁶⁸ Vgl. Schütte, 2003: 101

⁶⁹ Vgl. Howard, 1996: 119; Schneider, 2007: 52; Keane, 1998: 98; Field, 1994: 135; Hant, 1999: 105

⁷⁰ »We repeat for emphasis that whether a scene is a story in itself or part of a larger story, each scene is the setting for a dramatic action[...]« Brady, 1988: 18

Field schreibt, jede Szene hat drei Akte, jedoch sei es nicht immer nötig, am Anfang die Ankunft der Charaktere, in der Mitte die Handlung am Ort und am Ende das Verlassen des Ortes zu zeigen⁷². Daraus folgert er, eine Szene muss nicht immer drei Teile haben⁷³. Hier zeigt sich eine begriffliche Ungenauigkeit. Denn ist die Szene als Teil des Filmes definiert (siehe 2.4) und hat jede Szene einen Anfang, Mitte und ein Ende, dann muss der Anfang einer Szene auch im Film sein und kann nicht weggelassen werden. Brady und Lee gehen davon aus, dass jede Szene ein »beginning«, »middle« und »end« hat und stellen ihre Leser vor die Aufgabe, diese in vorgegebenen Szenen zu finden⁷⁴.

Ein Unterschied zu Szenen im Theater und in Fernsehserien besteht darin, laut Cowgill, dass im Film Szenen im Film nicht immer voll entwickelt wären. Sie erklärt dies mit der größeren Freiheit beim Film, die nur durch den Film selbst beschränkt ist und durch die Ziele, die eine Szene erreichen soll⁷⁵. Diese Freiheit könnte erklären, warum die Autoren sich selbst widersprechen, wenn sie Regeln aufstellen wie zum Beispiel, dass jede Szene einen Anfang, eine Mitte und ein Ende hat und dann erläutern, dass man den Anfang auch weglassen kann.

3.5.1 Wendepunkte

Unter Punkt 3.5 wurde bereits erläutert, dass eine Szene wie ein kleines Drehbuch aufgebaut sein kann. Wendepunkte tauchen bei allen Autoren in der Beschreibung der Struktur des Filmes auf. Nach Eick⁷⁶ gehen Wendepunkte aus der Drehbuchtheorie auf die Begriffe »Peripetie« (Umschlag) und »Anagnorisis« (Wiedererkennen) bei Aristoteles⁷⁷ zurück. Sie werden vor allem als »Plot Point«⁷⁸, »Turning Point«⁷⁹ und »Wendepunkt« bezeichnet. Sie sind wichtige Punkte, an denen sich die Handlung eines Filmes in eine andere unerwartete Richtung bewegt⁸⁰. McKee beschreibt sie als Punkte, an denen ein dynamischer Wechsel von positiv zu

⁷¹ Vgl. Field, 1994: 135, 141; Schütte, 2003: 101; Keane, 1998: 101

⁷² Vgl. Field, 2000: 92

⁷³ »A scene is constructed in terms of beginning, middle, and end, just like a screenplay. Or, it can be presented in part, a portion of the whole like showing only the end of the scene.« Field, 1994: 135; Field, 1994: 141

⁷⁴ Vgl. Brady, 1988: 13-24

⁷⁵ Vgl. Cowgill, 1999: 243; Cowgill, 2001: 179

⁷⁶ Vgl. Eick, 2006: 61 und Anmerkungen auf S. 299

⁷⁷ Vgl. Erler, 134

⁷⁸ Vgl. Field, 1994: 114

⁷⁹ Vgl. McKee, 2007: 21; Keane, 1998: 104

⁸⁰ Vgl. Schütte, 2003: 62; Field 1994: 115

negativ oder umgekehrt erfolgt⁸¹. Sie treiben die Geschichte voran, schreibt Field⁸². Schütze formuliert eine wichtige Aufgabe der Wendepunkte so:

»Die Vorhersehbarkeit zu durchbrechen ist eine Aufgabe des Wendepunktes. Er treibt die Handlung voran, indem er die handelnden Figuren vor neue Aufgaben stellt.« (Schütze, 2003: 62)

Ein Drehbuch in der klassischen Drei-Akt-Struktur hat zwei wichtige Wendepunkte. Diese befinden sich nach Fields⁸³ Meinung vor dem Übergang eines Aktes (siehe Kreuze in Abbildung 2) oder wie es Seger⁸⁴ beschreibt, sind sie der Übergang eines Aktes.

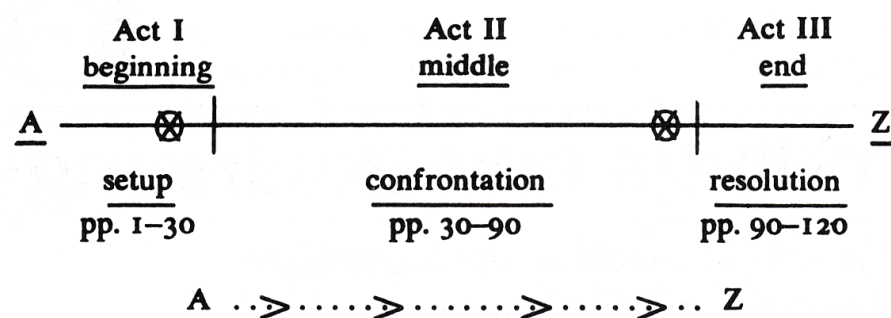


Abbildung 2: Die Drei-Akt-Struktur nach Field.
Quelle: Field, 1994: 60

Ein dritter wichtiger Wendepunkt ist der *Midpoint*. Laut Eick⁸⁵ war Field der Erste, der ihn erwähnte, aber nicht näher beleuchtete. Cowgill definiert ihn genauer:

»An effective midpoint is one that is active and dramatic, either solving a problem or crisis, or creating more of them. The midpoint often takes us to a surprise, reversal, discovery or new complication [...]« (Cowgill, 1999: 29)

Diese Erläuterungen zu Wendepunkten beziehen sich auf das gesamte Drehbuch. Aber wie unter Punkt 3.5 erläutert, hat auch eine Szene eine Drei-Akt-Struktur. Daher liegt es nahe, dass auch die Szene Wendepunkte besitzen muss. McKee schreibt, dass eine Szene entweder

⁸¹ Vgl. McKee, 2007: 21

⁸² Vgl. Field, 1994: 115

⁸³ Vgl. Field, 1994: 115

⁸⁴ Vgl. Seger, 2010: 21

⁸⁵ Vgl. Eick, 2006: 62

durch direkte Aktion oder durch eine Enthüllung eine Wendung erfahren kann⁸⁶. Nach Cowgill soll jede gute Szene einen Punkt haben, an dem der Inhalt beginnt. Nach der Eröffnung der Szene entspreche er dem auslösenden Ereignis in einem Drehbuch⁸⁷. Dies könnte der erste Wendepunkt sein, der den zweiten Akt einleitet. Brady und Lee beschreiben einen weiteren Punkt am Ende des mittleren Teils einer Szene, an dem ein Charakter in eine Krise gerät⁸⁸:

»[...]the crisis in a scene is the point at which the protagonist's efforts to solve a problem seem to be doomed.« (Brady, 1988: 18)

Dieser Punkt führt zu einem Wendepunkt in einer Szene und sie beschreiben ein Beispiel, in dem sich eine Beziehung zweier Menschen zueinander verändert⁸⁹. Er kann als zweiter Wendepunkt gesehen werden, der den letzten Akt einleitet. Auch Schütte beschreibt einen solchen Punkt:

»Auch sollte es einen Punkt geben, wo sie [die Figur] kurz davor ist zu scheitern, bevor es ihr gelingt, das Ziel zu erreichen.« (Schütte, 2003: 101)

Sollte die Person in der Szene scheitern, dann soll es einen Punkt geben, an dem sie das Ziel fast erreicht hätte⁹⁰. Auch in einem Beispiel von McKee bezeichnet er zwei Wendepunkte in einer Szene⁹¹. Keane schreibt, eine Szene soll über eine Reihe von Wendepunkten komponiert werden. Nach jedem Wendepunkt intensiviert sich der Konflikt und die Spannung.⁹²

3.5.2 Anfang – Exposition

In der Exposition können die handelnden Charaktere, wie zum Beispiel der Protagonist der Szene, sowie ihre jeweiligen Ziele vorgestellt werden⁹³. Dabei muss der Protagonist der Szene nicht zwangsläufig der Protagonist des Filmes sein (siehe 3.2). Auch sollte der Zuschauer erfahren, worum es in dieser Szene geht⁹⁴. Brady und Lee schreiben, dass jede Szene ein Pro-

⁸⁶ Vgl. McKee, 2007: 21

⁸⁷ Vgl. Cowgill, 2001: 183-184

⁸⁸ Vgl. Brady, 1988: 13 und 18

⁸⁹ Vgl. Brady, 1988: 18

⁹⁰ Vgl. Schütte, 2003: 101

⁹¹ Vgl. McKee, 2007: 28f

⁹² Vgl. Keane, 1998: 104

⁹³ Vgl. Schütte, 2003: 101

⁹⁴ Vgl. Howard, 1995: 93

blem bereit hält, mit dem der Protagonist sich auseinandersetzen muss⁹⁵. Weiterhin kann dem Publikum der Ort der Szene vorgestellt werden. Auch Keane fordert dazu auf, jede Szene mit dem Kontext zu beginnen⁹⁶. Sich scheinbar widersprechend schreiben er und auch andere Autoren, dass die Exposition auch weggelassen werden könne (siehe auch 3.4). Dies erhöhe das Tempo des Filmes. Zudem soll man in eine Szene auch so spät wie möglich hineingehen⁹⁷. Cowgill erwähnt zumindest ein paar Sekunden der Einführung einer Szene, um dann den Handlungsverlauf zu starten, der zum Hauptzweck der Szene leitet⁹⁸. Sie erklärt auch, warum es schwer ist, den Anfang einer Szene genau zu definieren:

»The most problematic areas of scene construction can be the beginning and ending. Very few great scenes begin with introductions, entrances or exits, instead, they'll cut right to the action.« (Cowgill, 1999: 248f)

3.5.3 Mitte – Entwicklung

Die Handlung startet und geht immer weiter auf den Höhepunkt zu.

»The middle section of a scene usually shows the struggle or conflict involved as the scene protagonist attempts to achieve his goal.« (Cowgill, 1999: 248)

Auch Schütte betont den Konflikt, der sich im zweiten Akt entwickelt. Der Protagonist der Szene muss handeln, um die »antagonistischen Kräfte« zu bezwingen. Dabei soll die Spannung in der Szene steigen⁹⁹. Dem Protagonisten stellen sich Hindernisse in den Weg¹⁰⁰. Am Ende des zweiten Aktes gibt es einen Wendepunkt, an dem der Protagonist entweder kurz davor ist zu scheitern oder fast sein Ziel erreicht hat (siehe 3.5.1).

⁹⁵ Vgl. Brady, 1988: 33

⁹⁶ Vgl. Keane, 1998: 99

⁹⁷ Vgl. Keane, 1998: 100; Schütte, 2003: 101

⁹⁸ Vgl. Cowgill, 2001: 184

⁹⁹ Vgl. Schütte, 2003: 101

¹⁰⁰ Vgl. Schneider, 2007: 52

3.5.4 Ende – Auflösung

Am Ende einer Szene muss sich etwas verändert haben¹⁰¹. Der Zuschauer muss erfahren ob der Protagonist in der Szene sein Ziel erreicht hat oder nicht¹⁰². Nach Cowgill ist die Szene effektiv dann zu Ende, wenn das Hauptziel der Szene erreicht ist¹⁰³ oder wie es McKee ausdrückt, das »Scene-Objective« erlangt wurde¹⁰⁴. Nach Howard ist die Szene Teil eines größeren Konfliktes. Sollte sich in einer Szene aber der Konflikt ganz auflösen, so würde es den Film bremsen. Dann wird wieder wertvolle Filmzeit benötigt, um den Film wieder ins »Roller« zu bringen. Am Ende einer Szene ist der Charakter entweder weiter davon entfernt davon, sein Ziel zu erreichen oder näher dran¹⁰⁵. Auch Brady und Lee schreiben, dass der Klimax der Szene nicht final sein kann¹⁰⁶.

Das Ende einer Szene soll zu der Nächsten leiten und somit den Zuschauer dazu animieren, den Film weiter zu sehen¹⁰⁷. Der britische Autor E.M. Foster sagte schon 1927 über die Natur der Geschichte:

»It has only one merit: that of making the audience want to know what happens next. And conversely it can only have one fault: that of making the audience not want to know what happens next.« (Forster, 1990: 42)

3.5.5 Der Beat

Der kleinste Teil einer Szene ist, laut McKee und Seger¹⁰⁸, der »Beat«¹⁰⁹. Dabei handelt es sich um einen Austausch einer Aktion und Reaktion von Charakteren¹¹⁰. Mit Aktion sind verbale Aussagen, aber auch Handlungen gemeint. Dabei kann es sich um einzelne Worte, aber auch einen oder mehrere Sätze handeln. Ein Beat beinhaltet aber immer nur eine Aussage. Der

¹⁰¹ Vgl. Cowgill, 2001: 178; Cowgill, 1999: 244

¹⁰² Vgl. Schütte, 2003: 102

¹⁰³ Vgl. Cowgill, 1999: 247

¹⁰⁴ Vgl. McKee, 2007: 16f

¹⁰⁵ Vgl. Howard, 1995: 92

¹⁰⁶ Vgl. Brady, 1988: 18

¹⁰⁷ Vgl. Cowgill, 1999: 241

¹⁰⁸ In der deutschen Übersetzung von »Making a Good Script Great«, wird »Beat« mit »Handlungsschritt« übersetzt. Vgl. Seger, 2005: 267

¹⁰⁹ Vgl. McKee, 2007: 20; Seger, 2005: 45

¹¹⁰ Vgl. McKee, 2007: 20f

folgende Beat sollte eine Steigerung des vorhergehenden sein, damit sich die Szene in Richtung Wendepunkt bewegt. Ein Beat bezieht sich auf den vorhergehenden und bereitet den folgenden vor¹¹¹. Ein Drehbuchautor »komponiert« die Beats zu einer Szene¹¹². Auch Keane beschreibt »dramatic beats«. Er versteht darunter aber Events, die die Geschichte vorantreiben und bezeichnet sie auch als »turning point«¹¹³ oder »emotional shocks«. Er versteht darunter die Wendepunkte wie sie unter Punkt 3.5.1 beschrieben sind.¹¹⁴ Trotzdem schreibt er wie McKee, dass eine Szene »flach« wäre, wenn sie nicht »Beat« für »Beat« zu einer Auflösung hin komponiert wäre.¹¹⁵

Die Beats im Dialog werden unter Punkt 3.5.5 ausführlicher behandelt.

3.6 Dialog

Nach Eick würden die Zuschauer und auch die Kritiker bei der Arbeit eines Drehbuchautoren vor allem an das Schreiben von Dialog denken¹¹⁶. Die Ratgeberautoren dagegen scheinen die gegenteilige Meinung zu vertreten. Immer wieder liest man in den Drehbuchratgebern: in Filmen soll man den Fokus auf das Visuelle, die Aktion und nicht auf den Dialog legen¹¹⁷:

»Eine Story in Handlungen der Figur statt im Dialog zu dramatisieren vertieft das Interesse des Publikums.« (Cowgill, 2001: 181)

Howard schreibt, dass ein Film nicht lange allein durch Dialog getragen wird¹¹⁸. Auch der Drehbuchautor William Goldman sagt, als er auf exzellenten Dialog angesprochen wird:

»Dialogue is the most single over-rated part of screenwriting. One of the reasons we have so few famous lines is because it doesn't matter like it does in the other arts. [...] I believe what makes a movie work is only the story.« (Grossman, 2000)

¹¹¹ Vgl. McKee, 2007: 21

¹¹² Vgl. McKee, 2007: 55

¹¹³ Vgl. Keane, 1998: 102

¹¹⁴ Vgl. Keane, 1998: 104

¹¹⁵ »The first step to rewrite a weak scene is to »score« its beats [...]« McKee, 2007: 55; Vgl. Keane, 1998: 104;

¹¹⁶ Vgl. Eick, 2006: 101

¹¹⁷ Vgl. Cowgill, 1999: 22, 249 und 269; Brady, 1988: 13; McKee, 2004: 418

¹¹⁸ Vgl. Howard, 1995: 87

Die Bücher über das Drehbuch legen nicht viel Wert auf den Dialog. Wie Eick bemerkt, gehen beispielsweise die Autoren Field und Seger auch erst in ihren neueren Werken mehr darauf ein¹¹⁹. Auch McKee schreibt, schon fast entschuldigend:

»Over many years I've taught the art of story, I've paid scant attention to dialogue.[...] The reason for my seeming neglect is simple: Dialogue problems are story problems.« (McKee, 2007: 12)

McKee beschreibt »schlechten« Dialog als einen »Effekt« einer schlechten Geschichte¹²⁰. In seiner Tätigkeit habe er gute Filme mit gutem Dialog erlebt. Er habe auch schon flache Geschichten gelesen, in denen guter Dialog »vergeudet« wurde, er habe aber noch nie eine gute Geschichte mit schlechtem Dialog angetroffen¹²¹. Er wertet dies als Beweis dafür, dass eine gute Geschichte auch guten Dialog hervorbringen würde. Genauso wie Goldmann in dem oberen Zitat, legt McKee sehr viel Wert auf die Geschichte eines Filmes. Dennoch hatte er geplant eine Reihe von Büchern heraus zu bringen. Das erste Buch heißt »On Dialogue« und befasst sich ausschließlich mit Dialog¹²².

Man soll Szenen als Einheiten von Aktion begreifen und nicht als Fenster mit Dialog, fordert Cowgill¹²³. Sie erklärt dies mit der Menschlichkeit der Charaktere:

»[...]A person's behavior and deeds are stronger indicators of his character than his words.« (Cowgill, 1999: 269)

Würden die Zuschauer weniger Dialog hören, dafür mehr in einer Szene sehen, so wären sie gezwungen, diese Eindrücke zu interpretieren und nähmen damit mehr am Film teil¹²⁴. Wenn Charaktere zu viel über sich oder die Geschichte erzählen, dann tendiert das Publikum dazu, ihnen nicht zu glauben¹²⁵. Dennoch schreibt auch sie, dass Dialog den größten Teil eines Drehbuches ausmachen würde¹²⁶ und:

»Though physical action is considered the best revelation of character in film,

¹¹⁹ Vgl. Eick, 2006: 101

¹²⁰ Vgl. McKee, 2007: 13

¹²¹ Vgl. McKee, 2007: 15

¹²² Vgl. McKee, 2007 und http://www.mckeestore.com/ON-DIALOGUE_p_13.html, abgerufen am 10.05.2012

¹²³ Vgl. Cowgill, 1999: 250

¹²⁴ Vgl. Cowgill, 1999: 250

¹²⁵ Cgl. Cowgill, 1999: 250

¹²⁶ Vgl. Cowgill, 1999: 263

sometimes only dialogue can expose real character motivations.«
(Cowgill, 1999: 264)

Der Dialog sollte nicht nur als Mittel begriffen werden um eine Geschichte erzählen zu können. Dialog ist Aktion¹²⁷. Damit stimmt sie mit McKee überein der betont, dass Dialog genauso eine oberflächliche Aktivität ist wie Pfeifen, Kartenspielen oder sich selbst fit zu halten¹²⁸.

Brady und Lee dagegen zählen eine Reihe von Filmen auf, die durch Dialog erst berühmt geworden sind und schreiben:

»[...] there is a current misconception that this kind of concern with language doesn't belong in film.« (Brady, 1988: 193)

An anderer Stelle betonen sie dagegen:

»A dramatic scene is not a setting in which people merely say things, but where they do things.« (Brady, 1988: 13)

3.6.1 Die Aufgaben des Dialogs

Field schreibt dem Dialog drei wichtige Aufgaben zu. Er soll die Geschichte vorantreiben, Informationen vermitteln und die Charaktere sowie die Beziehungen der Charaktere untereinander, beschreiben¹²⁹. Nach Seger ist guter Dialog wie ein »Tennismatch«. Er sei ein ständiges Machtspiel, vermittelt Konflikte, Überzeugungen, Absichten und bringt dem Zuschauer Charaktere näher¹³⁰. Cowgill schreibt, Dialog bringt die Geschichte zu ihrem Höhepunkt, beschreibt Charaktere, vermittelt Informationen, die nicht gezeigt werden können und bestimmt, vor allem in der Komödie, den Ton des Filmes. Der Dialog illustriert, wie der Konflikt des Filmes sich auf die Charaktere auswirkt und wie sie darauf reagieren¹³¹.

Schütte fasst die Aufgaben von Dialog mit »Information, Emotion, Diktion« zusammen und schreibt, guter Dialog erfüllt alle drei Aufgaben. Der Dialog charakterisiert aber nicht nur den

¹²⁷ »Dialogue should thought of as a function of character. Within the context of film unity, dialogue is action; it should not be looked at as merely a device to tell the story.« Cowgill, 1999: 264

¹²⁸ Vgl. McKee, 2007: 15

¹²⁹ Vgl. Field, 1994: 32

¹³⁰ Vgl. Seger, 1990: 146f

¹³¹ Vgl. Cowgill, 1999: 262f

Sprechenden, sondern auch den Angesprochenen¹³². Auch wenn Howard dem Dialog nicht viel Bedeutung beimisst, stellt er trotzdem zehn Kriterien auf. Dabei geht es ihm um die Charakterisierung des Sprechenden und vielleicht auch des Angesprochenen. Die Individualität des Sprechenden sowie seine derzeitige Verfassung muss beachtet und ausgedrückt werden. Seine Motivation soll erkennbar sein und die Beziehung des Sprechers zu den anderen Charakteren deutlich werden. Dialog muss verbindend sein, das heißt er muss aus vorhergehender Aktion entstehen und zu einer Weiteren leiten. Die Aktion muss durch Dialog ergänzt werden. Manchmal gibt der Dialog Informationen weiter und bereitet Zukünftiges vor¹³³. Jeder Austausch von Dialog erfüllt, laut McKee, einen Zweck und führt einen Schritt in einem Design aus, das um die Wendepunkte aufgebaut ist. Dabei soll jeder Austausch, bei McKee »Beat« genannt, das Verhalten der Charaktere in eine Richtung lenken¹³⁴.

3.6.2 Formale Anforderungen an den Dialog

Dialog soll allgemein verständlich sein. Er muss einfach zu sprechen sein¹³⁵ und darf keine Zungenbrecher beinhalten. Außerdem sollen Alliterationen vermieden werden. Konkrete, bildliche Begriffe sind besser als abstrakte. Sie können vom Zuschauer und den Schauspielern besser visualisiert werden¹³⁶. Alle Drehbuchratgeber betonen die Kürze und die Sparsamkeit bei der Verwendung von Dialog¹³⁷. Der Drehbuchautor soll nicht vergessen, dass auch die Schauspieler mit ihrer Mimik und Gestik sowie die Örtlichkeit ihren Teil dazu beitragen, Informationen weiterzugeben¹³⁸. Es werden auch konkrete Längen für Dialog-Zeilen angegeben. So wird betont, dass Dialogteile im Normalfall nicht länger als zwei bis drei¹³⁹ oder drei bis vier Zeilen¹⁴⁰ lang sein dürfen. Schütte ergänzt, dass dies vor allem in amerikanischen Drehbüchern der Fall ist¹⁴¹. Wegen der geforderten »Ökonomie«¹⁴² des Textes, wird es als Fehler angesehen, wenn der Dialog das beschreibt, was der Zuschauer im Bild sehen kann.

¹³² Vgl. Schütte, 2003: 116; Howard, 1995: 85

¹³³ Vgl. Howard, 1995: 85

¹³⁴ Vgl. McKee, 2004: 418

¹³⁵ Vgl. Howard, 1995: 85f; Seger, 1990: 147

¹³⁶ Vgl. Howard, 1995: 85f

¹³⁷ Vgl. Cowgill, 2001: 203 und 1999: 269; McKee, 2004: 419f; Howard, 1995: 86; Brady, 1988: 196; Schütte, 2003: 117; Seger, 1990: 146

¹³⁸ Vgl. Brady, 1988: 196; Howard, 1995: 86

¹³⁹ Vgl. Seger, 1990: 146

¹⁴⁰ Vgl. Cowgill, 1999: 269

¹⁴¹ Vgl. Schütte, 2003: 117

¹⁴² Vgl. Brady, 1988: 196; Cowgill, 1999: 269

Zudem soll es sehr belehrend wirken¹⁴³. Es können kurze Sätze, aber auch Satzfragmente genutzt werden¹⁴⁴. Cowgill schreibt, Kürze ist mehr wert als Übertreibung¹⁴⁵. McKee beruft sich auf das klassische griechische Theater und beschreibt Dialog als einen schnellen Austausch kurzer Reden. Lange Reden wären mit der Ästhetik des Kinos nicht vereinbar. Es muss so viel wie möglich, mit so wenigen Worten wie möglich gesagt werden¹⁴⁶.

»Ein schlanker Dialog – vor dem Hintergrund des in erster Linie Visuellen – ragt heraus und hat Kraft.« (McKee, 2004: 423)

Die Kürze und Verständlichkeit wird auch deswegen gefordert, da ein Film im Kino nicht neu gelesen werden kann wie ein Absatz in einem Buch¹⁴⁷. Eine weitere Erklärung liefert Howard: Ein Drehbuch mit zu viel Dialog würde zu lang und der Zuschauer würde »der Geschichte vorausseilen«. Guter Dialog ist nicht zu explizit, er lässt den Schauspielern Raum für ihre eigene Interpretation. So kann ihre physische Präsenz, sowie ihre Stimme sprechen und der Text ist keine »Zwangsjacke«¹⁴⁸. Genauso wie Dialog nicht wiederholen soll, was auf der Leinwand gezeigt wird, soll er sich selbst auch nicht wiederholen. Das würde eine Szene schwächen¹⁴⁹. Er muss wie eine reale Konversation klingen¹⁵⁰, dazu unter Punkt 3.6.6 mehr. Wenn Sätze poetisch, komplex oder zu auffallend sind, dann wird der Inhalt verwischt und undeutlich. Aber auch das kann zur Charakterisierung genutzt werden¹⁵¹. Auch McKee schreibt, dass der Dialog keine Aufmerksamkeit erregen darf. Er sollte weder literarisch noch schön sein¹⁵². Stattdessen sollen Gespräche im Film formloses und einfaches Vokabular nutzen, immer passend zum Sprechenden. Das beinhaltet Slang und auch Kraftausdrücke¹⁵³. Einer der häufigsten Fehler beim Schreiben von Dialog wäre, laut Schütte, dass alle Charaktere die gleiche Sprache sprechen. Der Dialog der unterschiedlichen Charaktere müsse sich im Sprechrhythmus, Vokabular und der Länge der Sätze unterscheiden¹⁵⁴.

¹⁴³ Vgl. Schütte, 2003: 118. Cowgill, 1999: 269 und 2001: 203. Howard, 1996: 111

¹⁴⁴ Vgl. Cowgill, 1999: 267;

¹⁴⁵ »Brevity is more valuable than amplification, especially in dialogue.« Cowgill, 1999: 269

¹⁴⁶ Vgl. McKee, 2004: 418f

¹⁴⁷ Vgl. Cowgill, 1999: 267; McKee, 2004: 418

¹⁴⁸ Vgl. Howard, 1995: 86

¹⁴⁹ Vgl. McKee, 2007: 55

¹⁵⁰ Vgl. Cowgill, 1999: 276

¹⁵¹ Vgl. Cowgill, 1999: 268

¹⁵² Vgl. McKee, 2004: 419

¹⁵³ Vgl. McKee, 2004: 418

¹⁵⁴ Vgl. Schütte, 2003: 117

3.6.3 Die Struktur des Satzes

Das Gleiche, was für den Film und die Szene gilt, gilt auch für den einzelnen Satz. Einen solchen Satz, der sich von unwichtig zu wichtig aufbaut, nennt McKee »Spannungssatz«. Der Zuschauer und auch die anderen Charaktere müssen den Satz bis zum Ende anhören, um das Eigentliche zu erfahren und dann darauf reagieren zu können. Deswegen ist die wichtigste Information am Ende des Satzes¹⁵⁵. Dem stimmt Schütte zu¹⁵⁶ und auf die gleiche Weise äußert sich Cowgill:

»Lines must build from least significant to most, exploiting the innate tension such a progression contains.« (Cowgill, 1999: 268)

Am Ende modifizierende Anhänge oder den Namen des adressierten Charakters zu nennen, vermindert die Bedeutung des Gesagten¹⁵⁷.

3.6.4 Die Struktur des Dialogs

Genauso wie im einzelnen Satz, soll auch jeder Dialogteil und der Dialog in einer Szene sich steigern. Schütte schreibt, er dürfe nie in einem Zustand verharren¹⁵⁸. Cowgill vergleicht die Entwicklung des Dialogs mit der Entwicklung einer Szene. Er soll sich zu dem dramatischsten Punkt steigern. Der unwichtigste Gedanke soll an den Anfang und der wichtigste ans Ende des Dialogs. Auch sollen die stärksten Zeilen an das Ende einer Szene, um die Bedeutung der Szene zu stärken.¹⁵⁹ Howard ergänzt: Der »empathischste« Punkt einer Rede ist am Ende, der zweitwichtigste am Anfang¹⁶⁰.

Damit eine Szene nicht »tot« auf dem Papier liegt, wie McKee es ausdrückt, sind Wiederholungen zu vermeiden. Besonders betont er dabei die konstanten Wiederholungen von Gefühlen oder Emotionen. Er verwendet das Wort »Ladung«, um die Qualität von Emotionen und Gefühlen zu bewerten. So geht er davon aus, dass jeder Beat entweder eine »positive«, »negative« oder beide »Ladungen« enthält. Eine »gut gearbeitete« Szene wechselt diese Ladungen »mehr oder weniger« ab. Auch sollen die Beats nicht nur alternieren, sondern sich

¹⁵⁵ Vgl. McKee, 2004: 422

¹⁵⁶ Vgl. Schütte, 2010: 87

¹⁵⁷ Vgl. Howard, 1995: 86; McKee, 2004: 422

¹⁵⁸ Vgl. Schütte, 2003: 118

¹⁵⁹ Vgl. Cowgill, 1999: 268f

¹⁶⁰ Vgl. Howard, 1995: 86

zusätzlich steigern. Die Szene wird immer positiver oder negativer¹⁶¹. In einer Szene beide Gefühle zu steigern, scheint nicht zu gehen¹⁶².

3.6.5 Informationen

Es gibt Informationen, die der Zuschauer nur über den Dialog erklärt bekommen kann, erläutert Cowgill anhand von Beispielen. Dabei führt sie unter anderem Beispiele aus der Ermittlung in einem Kriminalfilm und die Erläuterung bestimmter Gepflogenheiten der Amish – Kultur in dem Film *Witness* an. Diese könnten ohne Dialog nicht erklärt werden¹⁶³. Dialog dient nicht nur der Geschichte des Filmes. Auch Informationen über den sprechenden Charakter gibt er preis, wie unter Punkt 3.6.1 schon erwähnt. Die Sprechweise eines Charakters enthüllt sein wahres Ich¹⁶⁴. Wie er etwas in einer bestimmten Situation sagt, kann aufzeigen, was er gerade denkt¹⁶⁵. Seine Artikulation, sein Dialekt und die Wortwahl zeigen seine Herkunft und seine Persönlichkeit¹⁶⁶. Er beschreibt es als Anfängerfehler, wenn jeder Dialogteil nur ein Ziel hat. Guter Dialog wäre komprimiert und würde zum Beispiel gleichzeitig informieren und charakterisieren¹⁶⁷.

3.6.6 Realismus im Dialog

Cowgill beschreibt reale Konversation als Sätze oder Satzfragmente in direkter Sprache und gegenseitigen Unterbrechungen¹⁶⁸. McKee fügt noch hinzu: echte Gespräche sind voller Verlegenheitspausen, miserabler Wortwahl, Fehlschlüssen, sinnlosen Wiederholungen und sie kommen oft nicht zum Schluss. Doch dazu dienen sie gar nicht. Ihr Zweck besteht darin, »den Kanal offen zu halten«. Sie dienen den Beziehungen zwischen den Menschen¹⁶⁹. Reales Spre-

¹⁶¹ Vgl. McKee, 2007: 55

¹⁶² Vgl. McKee, 2007: 43-65

¹⁶³ Vgl. Cowgill, 1999: 265

¹⁶⁴ Vgl. Cowgill, 1999: 266

¹⁶⁵ Howard fragt: »Are the inner lives of the character revealed through action, dialogue, and reaction?« Howard, 1995: 94

¹⁶⁶ Vgl. Cowgill, 1999: 264f

¹⁶⁷ Vgl. Howard, 1995: 86

¹⁶⁸ Vgl. Cowgill, 1999: 267

¹⁶⁹ Vgl. McKee, 2004: 417

chen besteht nur aus Aktion und Reaktion. Es ist Improvisation, bei der niemand weiß, was er als Nächstes sagt¹⁷⁰.

Howard schreibt, dass »realer Dialog« im Film nur schwer real ist. Alle Elemente wie »Durch-einander«, »Abschweifen«, »Umhertasten« und »wieder zum Thema kommen« kämen im fiktionalen Dialog nicht vor. Dialog hätte, im Gegensatz zur Unterhaltung, ein Muster und eine Richtung¹⁷¹. Cowgill stimmt zu und ergänzt, dass der Dialog ist keine reale Konversation ist, sondern nur eine Illusion davon. Wichtig ist aber, dass er sich real anhört¹⁷² und so erscheint, als könnte er auch in einer normalen Situation gesprochen werden¹⁷³.

»The art of scene construction and dialogue involves capturing characters' natural indirection so the audience intuits a deeper explanation for what they see.«
(Cowgill, 1999: 270)

Guter Dialog würde sparsam Unterbrechungen und Wiederholungen nutzen, um etwas zu betonen oder die Reaktion eines anderen Charakters zu zeigen und um realistischer zu wirken¹⁷⁴. Die Umwandlung von täglichen Gesprächen zu Dialog beschreibt McKee so:

»[...] everyday talk becomes dynamic dialogue when it rises out of the deep-seated actions and reactions that beat by beat drive a scene to and around its Turning Point¹⁷⁵.« (McKee, 2007: 65)

Der Dialog muss die Dynamiken einer echten Konversation haben, gleichzeitig aber mehr Inhalt transportieren¹⁷⁶.

Ein Film gibt vor, die Realität abzubilden. So sind bei Sachverhalten, mit denen sich das Publikum identifizieren kann, realitätsnahe Dialoge essentiell¹⁷⁷. Die Zuschauer vergleichen das, was sie auf der Leinwand sehen, mit ihrem Leben und ihrem Umfeld. Sie überprüfen das Gesehene auf seinen Wahrheitsgehalt. Stimmt dies mit der Realität der Zuschauer überein, dann ist die Verbundenheit mit dem Charakter umso größer. Das funktioniert aber nur, wenn die

¹⁷⁰ Vgl. McKee, 2004: 420

¹⁷¹ Vgl. Howard, 1995: 85

¹⁷² Vgl. Cowgill, 1999: 266

¹⁷³ Vgl. Cowgill, 1999: 263

¹⁷⁴ Vgl. Cowgill, 1999: 268

¹⁷⁵ »Turning Point« ist im Originaltext *kursiv* gedruckt und damit hervorgehoben.

¹⁷⁶ Vgl. McKee, 2004: 418

¹⁷⁷ Vgl. Cowgill, 1999: 270

Charaktere im Sprechen mehr implizieren, als das sie ihre Gefühle dem Zuschauer »auf die Nase binden«. Sie sollen zwischen den Zeilen reden und es nicht direkt sagen¹⁷⁸. Wie im echten Leben müssen erst die Umstände stimmen, damit ein Charakter sich selbst enthüllt und seine Gefühle äußert¹⁷⁹.

3.6.7 Subtext

In »großartigen Filmen« liegt eine »Schwingung« unter den Szenen. Diese sorgt auch dann noch für Spannung, wenn Krisen, Höhepunkte und die Aktion der Geschichte sich »verlangsamen«. Cowgill beschreibt »Subtext« auch als das, was unter der Oberfläche ist. Die nicht visuellen »Schwingungen« von Emotionen und Gedanken, die Charaktere motivieren so zu handeln, wie sie es tun. Sie unterteilt Subtext in zwei Kategorien: Die erste Kategorie ist der »Overall Subtext«: Das ist das, was der Charakter benötigt, aber es selbst nicht weiß¹⁸⁰. McKee bezeichnet es als »Super-Objective«¹⁸¹. Dieser hat viel mit dem Thema des Filmes zu tun¹⁸². Er beantwortet die Frage, warum Charaktere so handeln wie sie handeln, über die Erfordernisse der Geschichte hinaus¹⁸³. Die zweite Kategorie ist der »Szenen-Subtext«, bei Cowgill auch »Emotion beneath the lines« genannt. Es ist das, was der Charakter offensichtlich weiß und will, aber nicht aussprechen kann oder möchte. Dass diese Erklärung nicht sehr greifbar ist, wird von Cowgill so erklärt: Subtext kann man nicht schreiben. Es ist eine tiefere Ebene, die weniger in Worten erklärt werden kann als durch Aktionen. Ein Drehbuchautor kann nur Hinweise in seinem Text geben¹⁸⁴. Wie dies genau aussieht, wird nicht weiter ausgeführt.

¹⁷⁸ Vgl. Cowgill, 1999: 270

¹⁷⁹ »A speech to precise in its description of past events rings false and loses impact because, in real life, these disclosures are rarely made. The right circumstances must be created for a character to reveal himself.« Cowgill, 1999: 264f

Vgl. Cowgill, 1999: 265

¹⁸⁰ Vgl. Cowgill, 1999: 280

¹⁸¹ Vgl. McKee, 2007: 16

¹⁸² Da es in einem Film im Normalfall mehr als einen Charakter gibt, muss dies aber nur für den »Overall Subtext« des Protagonisten zutreffen. Cowgill, sagt dies aber nicht explizit. Vgl. Cowgill, 1999: 283

¹⁸³ Vgl. Cowgill, 1999: 280

¹⁸⁴ Vgl. Cowgill, 1999: 281

Auch McKee schreibt, dass ein Schauspieler mittels gespielter Subtext, die Szene »magisch« zum Leben erwecken kann¹⁸⁵. Auch in der Realität bedeuten die gesprochenen Worte mehr als der Text. Sie beinhalten viel Subtext¹⁸⁶. Dem pflichtet Cowgill bei:

*»In real life, people rarely say what they feel. More often, they try to hide what bothers them, their personal weaknesses, minor transgressions.«
(Cowgill, 1999: 281)*

So hat Subtext auch etwas mit der Realität im Film zu tun. Cowgill teilt den Szenen-Subtext in drei Arten ein:

- 1) Emotion unterstützt den Dialog
- 2) Emotion ist dem Dialog entgegengesetzt
- 3) Emotion hat wenig mit dem Dialog zu tun¹⁸⁷

Auch Seger geht explizit auf den Subtext ein und beschreibt ihn als das, was zwischen den Zeilen steht und was die Charaktere wirklich aussagen wollen. Oft verstehen die Charaktere sich selbst nicht, trotzdem kann der Zuschauer den Subtext erkennen.¹⁸⁸

McKee hat im Gegenteil zu Cowgill kein Kapitel¹⁸⁹ zu diesem Thema geschrieben oder keinen längeren Abschnitt über den Subtext wie Seger verfasst¹⁹⁰. Trotzdem erwähnt er es an mehreren Stellen. Er nennt es jedoch »duality of dialogue«:

»Lines of dialogue, when first spoken, convey a surface meaning, the meaning the character more, or less intends. [...] But in the next moment, this solid speech seems to dissolve and we sense a second, deeper meaning hidden in the under-life.« (McKee, 2007: 12)

Dieser Effekt kann durch bestimmte Worte eines bestimmten Charakters, in einer bestimmten Situation und einem bestimmten Kontext erreicht werden. Dialog kann durch Subtext zu einem Prisma werden und die unausgesprochenen Bedürfnisse, Wünsche und das Selbst des

¹⁸⁵ Vgl. McKee, 2007: 13

¹⁸⁶ Vgl. McKee, 2003: 417

¹⁸⁷ Vgl. Cowgill, 1999: 284f

¹⁸⁸ Vgl. Seger, 1990: 148

¹⁸⁹ Vgl. Cowgill, 1999: 280 ff

¹⁹⁰ Vgl. Seger, 1990: 148-151

Charakters offenlegen.¹⁹¹ Analysiert McKee die Beats einer Szene, so geht er auf die eigentliche Bedeutung jeder Aussage eines Charakters ein¹⁹².

3.7 Zusammenfassung Drehbuchtheorien

Die Ratgeber legen einen großen Wert auf die Struktur des Filmes. Alle Autoren widmen deswegen der Szene ein Kapitel, weil sie ein wichtiger Baustein im Film ist¹⁹³. Ebenso wird der Dialog in allen Büchern behandelt¹⁹⁴, wenn auch nicht so ausführlich. So findet man im Inhaltsverzeichnis von Field kein Kapitel über Dialog¹⁹⁵, auch wenn er darüber geschrieben hat¹⁹⁶. McKee hat auch erst in seinem Buch »On Dialogue« ausführlicher über Dialog geschrieben¹⁹⁷. Selbst in den Büchern, in denen der Dialog intensiver behandelt wird, ist weniger Einigkeit bei den Autoren zu finden als bei der Strukturierung der Szene. So wird auch der Subtext nur in wenigen Büchern ausführlich erwähnt¹⁹⁸.

Weitgehend Konsens besteht darin, dass die Szene drei Teile hat, einen Anfang, Mitte und ein Ende. Sie ist durch mehrere Handlungsschritte aufgebaut. Dabei ist zu beachten, dass alles aufsteigend strukturiert ist. Vom unwichtigsten zum wichtigsten. Das gilt für den einzelnen Satz, den Beat bis zur ganzen Szene. Am Ende muss ein Übergang zur nächsten Szene möglich sein. Sie sollte den Fluss des Filmes nicht unterbrechen. Der Dialog ist eine Aktion. Er soll immer eine Bedeutung haben und so sparsam wie möglich eingesetzt werden. Sollte es möglich sein, den Inhalt von Dialog visuell darzustellen, so ist dies zu bevorzugen. Dennoch kann man nicht auf Dialog verzichten. Es gibt Informationen, die nicht anders vermittelt werden können. Dialog muss sich natürlich anhören und sprechbar sein, immer passend zum Sprechenden.

¹⁹¹ Vgl. McKee, 2007: 12

¹⁹² Vgl. McKee, 2007: 30-32

¹⁹³ Die Kapitel über die Szene sind hier zu finden: Brady, 1988: 13ff; Field, 1994: 132ff; McKee, 2003: 253ff; Cowgill, 1999: 241; Howard, 1995: 91; Keane, 1998: 98ff

¹⁹⁴ Vgl. Brady, 1988: 192ff; McKee, 2003: 417ff; Cowgill, 1999: 262ff; Howard, 1995: 84ff; Keane, 1998: 108ff

¹⁹⁵ Vgl. Field, 1994

¹⁹⁶ Vgl. Field, 1994: 32f

¹⁹⁷ Vgl. McKee, 2007

¹⁹⁸ Vgl. Cowgill, 1999: 280ff; Seger, 1990: 148-151; McKee, 2007: 12

4 Szenenanalysen

In diesem Kapitel wird eine Szene aus dem Film *Pulp Fiction* aus dem Jahr 1994¹⁹⁹ und eine Szene aus dem Film *Avatar* aus dem Jahr 2009²⁰⁰ analysiert. Die jeweilige Szene entstammt aus dem ersten Drittel des Filmes und gehört so zur Exposition des Filmes²⁰¹. Beide Szenen beinhalten ein Gespräch zwischen zwei Personen. Es handelt sich in beiden Fällen um sogenannte Autorenfilme, das heißt, der Regisseur war auch der Drehbuchautor. Bei *Pulp Fiction* führte Quentin Tarantino Regie und schrieb das Drehbuch. Es handelt sich um einen »Independent Film«²⁰², der kommerziell erfolgreich war²⁰³. Außerdem erhielt er die *Goldene Palme* bei dem *Festival de Cannes*²⁰⁴ und einen Academy Award (Oscar) für das beste Drehbuch²⁰⁵. Bei *Avatar* schrieb James Cameron das Buch und führte Regie. Auch dieser Film war finanziell sehr erfolgreich²⁰⁶ und er gewann unter anderem drei Academy Awards (Oscars)²⁰⁷.

Pulp Fiction wurde ausgewählt, weil er durch seine unchronologische Reihenfolge und Machart, als unkonventioneller Kultfilm gilt²⁰⁸ und dennoch finanziell erfolgreich war. So unterhalten sich die beiden Protagonisten in der ausgewählten Szene über einen Vorfall aus der Vergangenheit. An diesem Vorfall waren sie beide nicht beteiligt, trotzdem sind sie unterschiedlicher Meinung darüber. Der Dialog liefert Informationen für den weiteren Film, aber vermutlich nicht so viel, wie die Drehbuchautoren fordern, wenn sie schreiben, jeder Dialog soll den Film vorantreiben²⁰⁹.

Dem gegenüber steht *Avatar*, ein erfolgreicher Film, der nach konventionelleren Methoden gemacht wurde. So ist die Geschichte des Filmes rein chronologisch aufgebaut. Der ganze

¹⁹⁹ Vgl. Tarantino, 2011

²⁰⁰ Vgl. Cameron [Blu-ray], 2010 und Cameron (2) [DVD], 2010

²⁰¹ Vgl. Schütte, 2003: 101

²⁰² Filme, die ohne die »Zwänge« der, vor allem, amerikanischen Filmindustrie hergestellt werden, aber durch einen professionellen Vertrieb ein größeres Publikum versuchen zu erreichen. Normalerweise sind die Herstellungskosten für einen solchen Film geringer als für einen Film der in der Filmindustrie entsteht. Vgl. Rother, 1997:

323

²⁰³ Vgl. Rother, 1997: 323

²⁰⁴ Vgl. Blanchet, 1994

²⁰⁵ Vgl. <http://www.oscars.org/awards/academyawards/legacy/ceremony/67th-winners.html>, abgerufen am 13.05.2012

²⁰⁶ Vgl. Lindner, 2010; Schmid, 2010

²⁰⁷ Bestes Szenenbild, beste visuelle Effekte und beste Kamera. Vgl.

<http://www.oscars.org/awards/academyawards/legacy/ceremony/82nd-winners.html>, abgerufen am 13.05.2012

²⁰⁸ Vgl. D'Agostini, 2009: 508

²⁰⁹ Vgl. Die Aufgaben des Dialogs, 3.6.1

Film läuft auf einen großen Konflikt am Ende des Filmes hinaus. Im Finale stehen sich die Hauptprotagonisten gegenüber und kämpfen. Hier liefert der Dialog in der ausgewählten Szene sehr viele wichtige Informationen für den weiteren Film.

4.1 Vorgehensweise bei den Analysen

Die Analyse geht vor allem auf den Dialog ein. Werden andere Aspekte beleuchtet, dann meistens im Hinblick auf den Dialog. Am Anfang wird die Qualität der Quelle dargelegt und zusätzliche Informationen zu der jeweiligen Szene weitergegeben. Es wird empfohlen, so weit möglich und noch nicht geschehen, sich die Szene vor dem Lesen der Analyse anzusehen. Die Szene wird anhand einer »Transkription«²¹⁰ analysiert. Dieses wird mit dem Drehbuch des Filmes in einer Tabelle verglichen. Jeder Dialogteil eines Charakters ist in einer Zeile nummeriert, um besser darauf verweisen zu können. Die zitierten Stellen sind der typischen Drehbuchform angepasst²¹¹. Auch die Transkription der jeweiligen Szene wird in dieser Arbeit zur besseren Vergleichbarkeit im Drehbuchformat gehalten.

Der Vergleich soll der Verifizierung von Aussagen der Drehbuch-Ratgeber Literatur dienen. Daraufhin wird die Struktur in einem Diagramm dargestellt und mögliche Wendepunkte visuell aufgezeigt. Danach folgt jeweils ein Fazit und anschließend ein Vergleich.

4.2 Szenenanalyse Avatar

4.2.1 Das Drehbuch

Das von Regisseur James Cameron selbst geschriebene Drehbuch wurde Anfang 2010 auf der Homepage von *Twentieth Century Fox* veröffentlicht²¹². Eine Quelle im Internet besagt, der Grund wären »awards reasons« gewesen²¹³. Eine andere Quelle ist sich nicht einmal sicher, ob

²¹⁰ »Die Verschriftlichung menschlicher Kommunikation, meist auf der Grundlage von Tonband- oder anderen Aufzeichnungen. Je nach Untersuchungszweck kann bzw. muss die Transkription mehr oder weniger umfassend sein [...]« Ludwig-Mayerhofer, 1999

²¹¹ Vgl. Schabenbeck, 2008: 22ff

²¹² Unter der URL: <http://www.foxscreenings.com/media/pdf/JamesCameronAVATAR.pdf>. Heute ist nur noch über die Seite <http://web.archive.org> erreichbar, vgl. Cameron, 2007. Dies kann als ein Hinweis darauf verstanden werden, dass es nicht veröffentlicht werden sollte.

²¹³ Vgl. Simply Scripts (Hrsg.), 2010: <http://www.comingsoon.net/news/movienews.php?id=62203>

das Drehbuch überhaupt zur Veröffentlichung gedacht worden ist²¹⁴. Es handelt sich um eine Datei im PDF-Format. Sie ist im typischen Drehbuch-Format gehalten und soll, laut den Meta – Daten, von Jon Landau (Produzent von Avatar) mit der Drehbuch – Software »Final Draft 7« erstellt worden sein. Auf der ersten Seite steht bei Copyright das Jahr 2007. Es wird aber nicht deutlich, um welche Fassung es sich handelt. Der Inhalt weicht teilweise vom finalen Film ab. Das Drehbuch hat keine Szenennummern. Nach Schabenbeck ist das ein Hinweis darauf, dass es sich hierbei nicht um ein »production script« handelt²¹⁵. Es könnte also eine Fassung sein, die aus der Zeit vor der Produktion stammt. Wenn es aber stimmt, dass dieses Drehbuch für Auszeichnungen veröffentlicht wurde, so könnte es sein, dass die Szenennummern bewusst entfernt wurden, damit die Jury-Mitglieder nicht anhand der Szenen-Zahlen über das Drehbuch entscheiden²¹⁶.

Das Drehbuch und die Transkription sind in Englisch verfasst. Die ergänzenden Anmerkungen in der Transkription sind in Deutsch geschrieben und stammen vom Autor.

4.2.2 Über die Szene

Eine Szene aus der Kinofassung von 2009 ist Gegenstand dieser Arbeit. Im Drehbuch beginnt die Szene auf Seite 23 und im Film startet sie ab 20:50 Minuten²¹⁷. Die Szene startet im Drehbuch mit einem kurzen Gespräch zwischen »Jake Sully« (ab jetzt »Jake« genannt) mit »Trudy« und geht dann in ein Gespräch zwischen Jake und »Colonel Miles Quaritch« (ab jetzt »Quaritch« genannt) über. Im Film könnte das erste Gespräch eine eigene Szene sein. Im Drehbuch sind sie unter der gleichen Szenen-Überschrift zu finden²¹⁸. Auch wenn es rein nach der Definition keine eigene Szene ist, da die Zeit übereinstimmt und die räumliche Trennung auch nicht hundertprozentig gegeben ist, wird in dieser Arbeit nur das zweite Gespräch analysiert. Denn es ist inhaltlich abgetrennt und es unterhalten sich nicht mehr dieselben Charaktere wie im ersten Gespräch.

²¹⁴ Vgl. Gerold, 2010: <http://www.digitaleleinwand.de/2010/01/12/vollstaendiges-avatar-drehbuch-als-pdf-zum-download/>

²¹⁵ Vgl. Schabenbeck, 2008: 51f

²¹⁶ So schreibt Schabenbeck im Bezug auf Produzenten: »Nummerierte Szenenüberschriften können darüber hinaus Produzenten entweder dazu verleiten, anhand der letzten Seiten eine Vorentscheidung zu treffen, oder eventuell empfundene Ungereimtheiten an der Anzahl der Szenen festmachen.« Schabenbeck, 2008: 52

²¹⁷ Vgl. Cameron, 2010

²¹⁸ »INT. ARMOR BAY – MORNING« (Bedeutung siehe Schabenbeck, 2008: 50) Cameron, 2007: 23

Es handelt sich um eine Schlüsselszene, in der Jake sich für eine Seite entscheiden muss. Der Zuschauer hat im bisherigen Verlauf des Filmes die beiden konkurrierenden Seiten kennengelernt. Es gibt die Wissenschaftler, die Jake nicht sehr gut aufgenommen haben und sich später auf die Seite der Na'vi stellen werden. Auf der anderen Seite stehen die Sicherheitskräfte, die sehr militärisch anmuten. Diese werden bis zu dieser Szene auch nicht sehr sympathisch gezeigt. Jake ist der Protagonist des Filmes. Er ist ein ehemaliger Soldat, der in seinem letzten Einsatz in Afrika verwundet wurde und seitdem im Rollstuhl sitzt. Auf dem Planeten »Pandora« soll Jake unter Wissenschaftlern arbeiten. Diese erforschen eine auf Pandora einheimische Population mit dem Namen »Na'vi«. Als ehemaliger Soldat fühlt sich Jake nicht sehr wohl unter den Wissenschaftlern. In der Szene trifft er auf Quaritch. Auch er ist ehemaliger Soldat und der Sicherheitschef in einem Unternehmen, das auf Pandora einen wertvollen Rohstoff abbaut. Das Volk der Na'vi ist strikt gegen diesen Abbau des Rohstoffes. In der Szene verbündet sich Jake mit Quaritch, der im Film aber nicht sein Vorgesetzter ist. Das ist »Dr. Grace Augustine«, sie wird in der Szene einmal erwähnt.

Die Szene hat mehrere Funktionen. Einmal charakterisiert sie Quaritch, sie zeigt die technische Stärke der Menschen und gibt Jake ein Ziel, auf das er im weiteren Verlauf des Filmes hinarbeiten kann. Außerdem gibt sie Informationen, die im weiteren Verlauf des Filmes wichtig werden.

4.2.3 Analyse einer Szene aus Avatar

Im Folgenden wird einmal das vermeintliche Drehbuch²¹⁹ von Avatar mit der Transkription²²⁰ der DVD oder Blu-ray²²¹ in einer tabellarischen Gegenüberstellung verglichen und die Szene analysiert.

Die Doppelstriche in einem Dialogteil (--) sind laut Drehbuchliteratur Hervorhebungen von wichtigen Aussagen²²². In der Transkription werden sie auch zur Kennzeichnung kurzer Pausen verwendet.

²¹⁹ Vgl. Cameron, 2007: 23f

²²⁰ Vgl. Anlage 1

²²¹ Vgl. Cameron, 2010 oder Cameron (2), 2010

²²² Vgl. Schabenbeck, 2008: 106

Tabelle 1: Vergleich Drehbuch und Transkription Avatar Teil 1

Drehbuch ²²³	Transkription des Filmes ²²⁴	
	JAKE You wanna see me Colonel?	1
QUARITCH This low gravity makes you soft. (pushing the last rep) You get soft, Pandora will shit you out dead with zero warning.	QUARITCH This low gravity'll makes you soft. You get soft, (Beendet das Training) Pandora will shit you out dead with zero warning.--	2

Die Frage von Jake war im vorliegenden Drehbuch nicht vorgesehen. Die Antwort von Quaritch entspricht der Vorlage. Der einzige Unterschied ist der Zeitpunkt, an dem er aufhört mit seinem Training. Obwohl die Reaktion von Quaritch wie eine allgemeine Aussage wirkt, hat sie mindestens vier Bedeutungen. Einmal ist sie die Wiederholung einer Information, die der Zuschauer auch schon im vorherigen Verlauf des Filmes gehört hat: Pandora ist gefährlich. Dem Zuschauer wird durch diese häufige Wiederholung vermittelt, dass die Information wichtig ist. Dann vermittelt sie die Information, dass Quaritch nicht »soft« ist, denn er spricht im Konjunktiv. Für den Zuschauer wird seine Aussage durch sein athletisches Aussehen glaubhaft, zudem sieht man ihn beim Gewicht-Stemmen²²⁵. So unterstützt der Dialog etwas, was im Bild zu sehen ist und umgekehrt. Laut den Ratgeberautoren wird es als Fehler angesehen, wenn etwas im Dialog ausgesprochen wird, was im Bild zu sehen ist²²⁶. Da hier die Information aber nicht deutlich²²⁷ formuliert wird, trifft dies hier vermutlich nicht zu. Es findet hier die Aussage von Howard Anwendung, dass Dialog von einer Aktion zu nächsten überleiten soll²²⁸. Die vorherige Aktion ist das Stemmen der Gewichte. Der erste Dialogteil leitet das Gespräch mit Jake ein.

Die dritte Information: Pandora hat eine geringe Gravitation. Dies konnte der Zuschauer bis jetzt nicht sehen. Alle Menschen und Fahrzeuge bewegen sich im Film wie auf der Erde. Diese Information kann zum Beispiel dazu dienen, die schwebenden Felsen, die im späteren Verlauf

²²³ Vgl. Cameron, 2007: 24

²²⁴ Vgl. Anlage 1

²²⁵ Im Drehbuch wird es wie folgt beschrieben: »QUARITCH is bench-pressing massive plates«. Cameron, 2007: 24

²²⁶ Vgl. Schütte, 2003: 118; Cowgill, 1999: 269 und 2001: 203; Howard, 1996: 111

²²⁷ Eine deutliche Formulierung wäre zum Beispiel, wenn er sagen würde: »Ich bin nicht soft!« Damit wäre die Information im Bild mit dem Dialog verdoppelt worden.

²²⁸ Vgl. Howard, 1995: 85

des Filmes eine Rolle spielen, glaubhafter zu gestalten. Nach Cowgill ist eine der Aufgaben von Dialog: Informationen vermitteln, die nicht gesehen werden können²²⁹.

Die Frage, die Jake stellt, bleibt unbeantwortet. Quaritch fängt einen Monolog an. Er belehrt Jake über die Gefahren auf dem Planeten. Anfangs sieht er ihn dabei nicht einmal an. Erst bei dem effektivsten Teil seiner Rede setzt er sich auf und schaut Jake mit festem Blick an. Mit der ungefragten Belehrung und der Unterlassung einer Antwort stellt er klar, wer den höheren Rang hat. Laut McKee soll der Dialog passend zum Sprechenden sein und darf auch Schimpfwörter enthalten²³⁰. Der Dialog: »Pandora will shit you out dead with zero warning.« zeigt die Sprechweise von Quaritch. Es ist entweder seine normale Sprechweise oder die Sprache, mit der er auf seine Soldaten zugeht. Er kann sogar als Lob aufgenommen werden, denn Jake lebt noch, also ist er auch nicht »soft«. Dieser Satz ist zwar auch eine Warnung, aber er kann durch die eingesetzte Vulgärsprache auch dazu dienen, die Sympathie von Jake zu gewinnen, also das »Eis zu brechen«.

Der erste Satz von Quaritch ist das was McKee einen Spannungssatz nennt²³¹. Die wichtigste Information kommt am Schluss²³². Der zweite Satz ist auf andere Weise aufgebaut: »[...]with zero warning.« ist angehängt. Der Grund könnte sein, dass diese Information, die am Anfang des Satzes steht, schon in ähnlicher Form vorher im Film mitgeteilt wurde. Als Spannungssatz hätte er so lauten können: »Pandora will not warn you and shit you out dead.«. Eventuell wäre dann die Vulgärsprache am Ende viel auffälliger gewesen. Dies könnte unerwünscht gewesen sein.

²²⁹ Vgl. Cowgill, 1999: 262f

²³⁰ Vgl. McKee, 2004: 418

²³¹ Vgl. McKee, 2004: 422

²³² Vgl. Cowgill, 1999: 268

Tabelle 2: Vergleich Drehbuch und Transkription Avatar Teil 2

Drehbuch ²³³	Transkription des Filmes ²³⁴	
<p>QUARITCH</p> <p>I pulled your record, Corporal. Venezuela -- that was some mean bush. Nothing like this here, though. You got heart kid, coming out here.</p>	<p>QUARITCH</p> <p>I pulled your record, Corporal. -- Venezuela that was some mean bush. -- Nothing like this here, though. -- You got some heart kid, showin' up in this neighborhood.</p>	3
<p>JAKE</p> <p>I figured -- just another hellhole.</p>	<p>JAKE</p> <p>Figured it's just another hellhole.</p>	4

Auch in diesem Dialogteil hat sich nicht viel zum Drehbuch geändert. Der Schauspieler hat die Pausen anders gesetzt als der Drehbuchautor. Dies ist ein ganz natürlicher Vorgang. Auffällig ist die Anzahl der Pausen in dem Dialogteil drei. Das kann darauf schließen lassen, dass Quaritch Jake ganz genau beobachtet, wie er auf seine Worte reagiert. Auch setzt er sich bei seiner ersten Aussage erst dann auf, als er sehen kann, welche Wirkung seine Aussage auf Jake hat. Der Anfang der Exposition dient dazu, Quaritch zu charakterisieren. In diesem Fall zeigt sie sein Interesse an Jake und den Versuch, ihn einzuschätzen. Quaritch wird so als Führungsperson erzählt. Der Zuschauer weiß, dass Führungspersonen oft dadurch Erfolg haben, weil sie ihre Mitarbeiter richtig einschätzen können. Indem Quaritch das hier versucht, erweist er sich als Führungsperson.

Nachdem er im ersten Monolog noch belehrend war, spricht er jetzt über Jake. Er zeigt Interesse an Jake, denn er hat seine Akte gelesen und spricht über seine Vergangenheit. Vor dieser Szene hat der Zuschauer erfahren, dass Jake während des Einsatzes in Venezuela so schlimm verletzt worden ist, dass er jetzt im Rollstuhl sitzt. Quaritch vergleicht die Umstände, die dazu führten, dass Jake im Rollstuhl sitzt, mit dem Planeten Pandora und kommt zu dem Schluss, dass Pandora schlimmer ist. Die Gefahr, die von dem Planeten und seinen Einwohnern ausgeht wird wiederholt.

Der letzte Teil der Aussage von Quaritch: »You got some heart kid, showin' up in this neighborhood.«, hat sich zum Drehbuch hin geändert. In diesem steht nüchtern »[...] coming out

²³³ Vgl. Cameron, 2007: 24

²³⁴ Vgl. Anlage 1

here.« Zuerst spricht Quaritch Jake mit seinem militärischen Rang an. Weiter bezeichnet er ihn als ein kleines Kind, das in einer gefährlichen Nachbarschaft auftaucht. Damit widerspricht er sich selbst. Das kann humoristisch verstanden werden, weil Quaritch einen fremden, gefährlichen Planeten mit einer Nachbarschaft auf der Erde vergleicht. Indem er als »harter« Colonel Humor zeigt, kommt er Jake entgegen. Er relativiert seine erste harte Aussage und sagt aus, dass Jake mutig ist. Die knappe Antwort von Jake charakterisiert ihn als jemand, der nicht »soft« ist und gibt dem Colonel recht.

In diesem Fall ist die ständige Wiederholung der Gefahr, die von Pandora ausgehen soll, für den Zuschauer vermutlich nicht langweilig, sondern er interessiert sich dafür, wie die Protagonisten damit umgehen. So interessiert sich Quaritch, wie Jake damit umgeht und mit Quaritch interessiert sich auch der Zuschauer dafür. Durch die eingesetzten Spannungssätze wird dieser Effekt verstärkt. Jake gibt die erste richtige Antwort. Die geringe Anzahl an Antworten und direkten Reaktionen von Jake auf das was Quaritch sagt, machen diese umso bedeutender. Es entsteht eine Spannung und der Zuschauer fragt sich, was Jake über die Aussagen von Quaritch denkt.

Tabelle 3: Vergleich Drehbuch und Transkription Avatar Teil 3

Drehbuch ²³⁵	Transkription des Filmes ²³⁶	
MECHANIC That servo's in, Colonel, if you want to try it.		5
QUARITCH I was in First Recon a few years ahead of you. More than a few. Two tours in Nigeria, not a scratch. I come out here and --	QUARITCH I was in First Recon myself. -- A few years ahead of you, well. -- Maybe more than a few. Three tours in Nigeria, not a scratch. I come out here and -- Day one. Think I felt like a shavetail louie. --	6
QUARITCH They could fix this if I rotated back. But you know what? I kinda like it. Reminds me every day what's out there. Besides, I can't leave --	QUARITCH Yeah, well, they could fix me up-- if I rotated back. (Er rüttelt an der »Ampsuit«) And make me pretty again. You know what? I kinda like it. Reminds me every day what's waiting out there.	7

²³⁵ Vgl. Cameron, 2007: 24

²³⁶ Vgl. Anlage 1

QUARITCH This is my war, here.	8
-----------------------------------	---

Im Film laufen außer den Protagonisten weitere Figuren durch die Halle. Sie wirken wie eine graue Masse von Menschen, die alles in Gang halten. Im Drehbuch spricht einer der Techniker einen Satz. Im Film kommen die Techniker noch weniger vor.

Quaritch wird im Drehbuch von einem Mechaniker gerufen, was für ihn der Grund ist, zur »Ampsuit« zu gehen. Sie ist eine große Maschine, die sich auf zwei Beinen fortbewegt, ca. 4-5 Meter hoch ist und durch die Bewegungen eines Menschen gesteuert wird. In der Halle sind weitere zu sehen.

Im Gegensatz zum Drehbuch steht Quaritch auf, ohne gerufen worden zu sein. So handelt er eigenständiger als in der Vorlage. Dabei setzt er seinen Vortrag ununterbrochen und mit dem größtmöglichen Effekt fort. Dass er in der ersten Aufklärungs-Einheit gedient hat, stellt Quaritch mit Jake auf eine Stufe. Sofort distanziert er sich aber wieder, indem er auf den Altersunterschied hinweist.

Die folgende Erzählung dient vor allem dazu, die sympathischen Seiten des Kriegsveteranen zu zeigen. Er erzählt von einem Fehler und wofür er gut war. Der Zuschauer, und vermutlich auch Jake, interessiert sich dafür, woher Quaritch seine Narbe hat und hört deswegen weiter zu. So ist auch dieser Teil interessant, trotz der wiederholten Warnung. Mit dem Satz »And make me pretty again.« und dass er sich fühle wie ein »shavetail louie« kommt sein Humor zum Ausdruck. Am Anfang des Filmes sagt Jake, dass die Technik so weit wäre, ihm seine Beine wieder zu geben. Er könne es sich aber nicht leisten²³⁷. Der Zuschauer wird weiterhin darüber informiert, dass die Medizin in diesem Film fähig ist, eine Narbe, wie sie Quaritch hat, zu entfernen. Selbst ein Colonel kann sich auf Pandora eine rein kosmetische Operation scheinbar nicht einfach so leisten und erhält sie erst, wenn er zurückkehrt, also etwas dafür getan hat. Dies zeigt, wie weit Jake davon entfernt ist, seine Beine zurück zu bekommen. Damit wird das Angebot des Colonels am Ende der Szene vorbereitet.

Der letzte Dialogteil von Quaritch's Erzählung hat es nicht in den Film geschafft. Vermutlich weil er sehr »on the nose« ist, wie Cowgill es ausdrückt²³⁸. Quaritch spricht direkt aus, was der Krieg ihm bedeutet. Er lässt keinen Raum zur Interpretation. Quaritch wird im Laufe des Fil-

²³⁷ Vgl. Cameron [Blu-ray], 2010: 05:25

²³⁸ Vgl. Cowgill, 1999: 270

mes zum Antagonisten des Filmes. Am Ende kämpft Jake gegen ihn und gewinnt mit dem Tod von Quaritch auch den gesamten Konflikt²³⁹. Sollte es im weiteren Verlauf des Filmes nicht zu sehen sein, dass sich der Antagonist komplett mit dem Krieg identifiziert, dann wäre der Antagonist geschwächt und damit auch der Protagonist des Filmes. Außerdem würde die Verbissenheit des Colonels jetzt schon klar ausgesprochen und eine weitere Steigerung in der Charakterisierung seiner Person wäre nicht mehr möglich.

Im Film handelt es sich in dieser Tabelle vor allem um Spannungssätze, im Drehbuch ist das nicht der Fall. Zum Beispiel sind aus dem einen Satz »I was in First Recon a few years ahead of you.« mehrere durch Pausen unterbrochene Sätze geworden: »I was in First Recon myself. -- A few years ahead of you, well. --«. Diese sind wesentlich kürzer und die wichtigsten Informationen sind am Ende. Sie sind vermutlich leichter zu sprechen und einfacher zu verstehen.

Im Drehbuch ist von »Two tours in Nigeria[...]« die Rede. Im Film hat sich die Zahl auf drei erhöht. Einerseits wird der Colonel noch heldenhafter dargestellt, wenn er drei- anstatt zweimal an einem gefährlichen Ort gewesen ist. Der wichtigere Grund für diese Änderung ist aber vermutlich, dass es sich bei der Drehbuchversion um eine Alliteration handelt, wie man sie nach Howard vermeiden soll²⁴⁰.

Eine konkrete und bildliche Sprache soll in Filmen Verwendung finden, erläutert Howard, diese könnten von den Charakteren und den Zuschauern leichter visualisiert werden²⁴¹. So sagt Quaritch in Dialog 7: »Reminds me every day what's waiting out there.« Dass etwas »wartet« ist konkreter und bildlicher als der Text im Drehbuch. Dort steht nur: »Reminds me every day what's out there.« Mit dem Text aus dem Film ist auch eine größere Gefahr ausgedrückt. Denn, wenn etwas konkret wartet, ist es gefährlicher als etwas, was einfach nur draußen vorhanden ist.

²³⁹ Vgl. Cameron [Blu-ray], 2010: 02:30:00

²⁴⁰ Vgl. Howard, 1995: 85f

²⁴¹ Vgl. Howard, 1995: 85f

Tabelle 4: Vergleich Drehbuch und Transkription Avatar Teil 4

Drehbuch ²⁴²	Transkription des Filmes ²⁴³	
<p>QUARITCH</p> <p>The avatar program is a joke -- buncha limp dick scientists. But we have a unique opportunity here, you and I. A recon Marine in an avatar body could get me the intel I need, on the ground, right in the hostiles' camp.</p>	<p>QUARITCH</p> <p>Hepp.</p> <p>(Er zeigt an, dass er hoch will und klettert hoch)</p> <p>The avatar program is a bad joke -- buncha limp dick science majors. However, it does present an opportunity. Most timely-- and unique. Clear!</p> <p>TECHNIKER</p> <p>Clear!</p> <p>QUARITCH</p> <p>(zieht die Gurte fest)</p> <p>A recon gyrene in an avatar - body. Ho! That's a potent mixture. Give me the goose bumps.</p> <p>(zieht Handschuhe an)</p> <p>Such a marine could provide the intel I need, right on the ground.-- Right in the hostiles camp.--</p>	9
<p>QUARITCH</p> <p>Looks good.</p> <p>(to Jake)</p> <p>I need you to learn about these savages, gain their trust. Find out how I can force their cooperation, or hit 'em hard if they don't. Maybe you can keep some of my boys from going home like you. Or bagged-and-tagged.</p>	<p>Look, Sully. I want you to-- learn these savages from the inside. I want you to gain their trust. I need to know how to force their cooperation or hammer them hard if they won't.</p>	10

Nachdem Quaritch scheinbar nur allgemein über Pandora, Jake und sich selbst gesprochen hat, kommt er jetzt zum Thema. Damit ist dies ein Wendepunkt, wie ihn die Autoren von Drehbuchliteratur beschreiben²⁴⁴. Ab »The avatar program is a bad joke« beginnt Akt zwei. Es könnte auch der Punkt sein, von dem Cowgill sagt, es würde die Handlung der Szene beginnen²⁴⁵.

²⁴² Vgl. Cameron, 2007: 25

²⁴³ Vgl. Anlage 1

²⁴⁴ Siehe »Wendepunkte« 3.5.1

²⁴⁵ Vgl. Cowgill, 2001: 183-184



Abbildung 3: Quaritch (links) redet mit Jake (Einstellung 23²⁴⁶)
Quelle: Cameron (2), 2010

Auch wenn die bisherigen Aussagen von Quaritch schon ein Ziel hatten, sagt er jetzt ganz konkret, was er will. Dies geschieht nicht nur im Dialog, auch visuell wird es unterstützt, indem er die »Ampsuit« besteigt. Dabei wartet er nicht darauf, dass die Plattform neben der Maschine hochfährt. Er steigt direkt hinauf und klettert direkt an seinen Arbeitsplatz. Jake muss ihm weiter folgen. So wird auch visuell deutlich, wer das Sagen hat. Das Gespräch fließt weiter, es gibt keine Unterbrechung. Jake braucht genauso lange, wie der Colonel, um oben anzukommen. Eine Unterbrechung, weil einer auf den anderen warten müsste, wäre eventuell natürlicher. In diesem Fall ist die Natürlichkeit aber nicht gewünscht, der Inhalt des Gesprächs ist den Machern wichtiger.

Der ganze erste Dialogteil bis »Clear« wird im Film während des Besteigens der »Ampsuit« gesprochen. Natürlicher wäre hier vielleicht eine Pause beim Hochsteigen. Dass Quaritch aber trotz der Anstrengung, die eine solche Besteigung mit sich bringt, weiter spricht und nicht den Aufzug nimmt, charakterisiert ihn als einen sportlichen, vielbeschäftigten Mann, der wenig Zeit hat. So sorgt das Sprechen, während der körperlich anstrengenden Tätigkeit, einmal für eine Charakterisierung und auch dazu, dass keine Pause entsteht, durch die eventuell Langeweile aufkommen könnte. Solche Pausen sind in der Szene nur am Anfang und am Ende zu finden. Sie dienen der Exposition und der Auflösung der Szene.

Der Dialogteil 9 umfasst im Film mehr Spannungssätze als im Drehbuch. Außerdem sind die Sätze aus dem Drehbuch nicht leicht sprechbar, so wie es von den Ratgeberautoren gefordert

²⁴⁶ Vgl. Anlage 2

wird²⁴⁷. Das könnte der Grund dafür gewesen sein, dass sich dieser Teil im Film stark gewandelt hat. Der Text ist im Film länger, hat aber eine klare Struktur. Im Verlauf der beiden Dialogteile wird immer deutlicher was Quaritch will. Anfänglich geht es um seine allgemeine Meinung zum »Avatar«-Programm und die Wissenschaftler, über Jakes Situation, bis hin zu den Möglichkeiten, die sich daraus ergeben könnten. Der Zuschauer fragt sich, worauf der Colonel hinaus will und weshalb er Jake holen ließ. So dient die lange Exposition der Szene auch dazu, dass sich der Zuschauer genau das Gleiche fragt wie Jake. Die Antwort erhält er erst ca. 105 Sekunden nach dem Anfang des Gesprächs. Die Spannung entsteht durch den Aufbau der Szene. Dadurch, dass Quaritch sehr weit ausholt und der Zuschauer nicht genau weiß, wie Quaritch zu der Arbeit der Wissenschaftler steht, wird Spannung erzeugt. Zudem wird auch hier umgesetzt, was die Ratgeberautoren fordern: Vom Unwichtigsten zum Wichtigsten²⁴⁸. Durch die Struktur der Rede bemerkt der Zuschauer, dass Quaritch eine Absicht verfolgt und ist deswegen weiter interessiert.

Bei seinem bisherigen Dialog verwendet Cameron oft weit mehr als die von den Drehbuchratgebern geforderten maximalen drei bis vier Zeilen pro Dialog²⁴⁹. Der Grund dazu könnte die Bedeutung dieser Szene für den Rest des Filmes sein. Der Zuschauer ist zudem abgelenkt von den Tätigkeiten des Colonels. Selbst Jake dreht sich um, als hinter ihm eine andere »Ampsuit« entlangläuft²⁵⁰. Quaritch klettert die »Ampsuit« hoch, startet den Motor und zieht einen Handschuh an. Währenddessen redet er fast die ganze Zeit, ist aber dennoch voll konzentriert auf das, was er nebenbei tut. Dem Zuschauer bleibt keine Zeit, gelangweilt zu sein.

Die Tätigkeit des Colonels unterstützt das Gesagte auch visuell. Bei »The avatar program is a bad joke[...]« klettert Quaritch an der Maschine hoch. Das kann man so interpretieren, dass der Colonel seine Ziele höher wertet, als die der Wissenschaftler. Diese Ziele kann man aber nur mit körperlichem Einsatz und Willenskraft erreichen und er kann nicht abwarten, wie etwa auf eine langsame Hebebühne. Quaritch startet den Motor der Maschine genau vor der Stelle, an der er zum eigentlichen Thema kommt. Bei der Textstelle »Such a marine could provide the intel I need, right on the ground.«²⁵¹ zieht Quaritch einen Steuerungs-Handschuh an und testet ihn mit Bewegungen, wie sie ein Puppenspieler ausführt. Das kann symbolisieren, dass er Jake gerne wie eine Puppe steuern möchte. Gleichzeitig erfährt der Zuschauer, wie die

²⁴⁷ Vgl. Howard, 1995: 85f; McKee, 2004: 418;

²⁴⁸ Vgl. Cowgill, 1999: 268f

²⁴⁹ Vgl. Cowgill, 1999: 269; Seger, 1990: 146

²⁵⁰ Vgl. Cameron [Blu-ray], 2010: 22:20

²⁵¹ Vgl. Cameron [Blu-ray], 2010: 22:29

Steuerung der Maschine funktioniert. Diese scheinbar zufällige Tätigkeit hat Bedeutung für das, was er sagt. Sie hat auch Bedeutung für den restlichen Film.

Im Dialogteil 10 ab »Look, Sully.« kehrt Ruhe ein. Zu sehen ist eine langsame Kamerafahrt von links nach rechts in einer totalen Einstellung. Quaritch bewegt sich nicht und redet Jake direkt an. Bei der letzten Aussage, wird Quaritch in einer Naheinstellung gezeigt. Die Regungen im Gesicht des Colonels und die Entschlossenheit sind jetzt besonders gut erkennbar. Der Text in Dialogteil 10 besteht aus Spannungssätzen. Die Ruhe und die direkten Sätze, in denen das Wichtigste immer am Ende steht, helfen, die Aussage deutlich zu gestalten und heben diesen Teil der Szene hervor.

Die folgenden Sätze finden im Film keine Verwendung: »Maybe you can keep some of my boys from going home like you. Or bagged-and-tagged.« Vielleicht war den Filmemachern die Aussage davor wichtiger als diese beiden Sätze. Howard sagt, dass der emphatischste Punkt einer Rede an deren Ende und der zweitwichtigste am Anfang steht²⁵². Durch das Wegnehmen der letzten beiden Sätze, wurde der Fokus auf die Aussage »I need to know how to force their cooperation or hammer them hard if they won't.« gelegt, bevor Jake antwortet.

Die Szene ist in der Exposition des Filmes angesiedelt und dient der Einführung von verschiedenen Informationen. Es sind viele militärische Maschinen zu sehen und eine Vielzahl an Technikern, die diese Maschinen warten. Das zeigt die militärische Stärke der Menschen. Die genaue Funktionsweise der »Ampsuit« wird erklärt, indem Quaritch die Handschuhe anzieht und ausprobiert. Den finalen Kampf des Filmes bestreitet Quaritch in solch einer »Ampsuit«. Würde der Zuschauer ihn vorher nie in einer solchen Maschine gesehen haben, könnte der Zuschauer eventuell anzweifeln, dass der Colonel so gut mit dieser umgehen kann, wie er es am Ende des Filmes zeigt.

Auch der Konflikt des Filmes wird in dieser Szene vorbereitet. Im Film geht es um den Kampf der Maschine und des Profitstrebens gegen die Natur. Jake wird einen Avatar-Körper fernsteuern und das Publikum erfährt in dieser Szene, dass Quaritch eine solche Ampsuit-Maschine lenkt. So erfährt man in dieser Szene und im weiteren Filmverlauf die Gemeinsamkeiten sowie die Unterschiede der beiden Charaktere. Am Ende kämpft einer der beiden Kontrahenten in einer natürlichen Hülle und der Andere in einer technischen Maschine.

²⁵² Vgl. Howard, 1995: 86

Die Ratgeberautoren gehen von einer Drei-Akt-Struktur im Film und auch in der Szene aus²⁵³. An dieser Stelle ist sogar die Rede des Colonel mitten in der Szene dreigeteilt. In der »Exposition« geht es um die Meinung des Colonels über das »Avatar«-Programm. Sie wird abgeschlossen mit »Clear!«. Das Starten der »Ampsuit« läutet den zweiten Akt der Rede ein. Dort redet Quaritch über die Möglichkeiten, die ein Soldat in einem Avatar-Körper hat, aber ohne direkt auszusprechen, worauf er hinaus will. Mit »Look Sully.« wird der dritte Akt begonnen. Jetzt sagt der Colonel ganz genau, was er braucht. Daraus kann geschlossen werden, dass die Rede eine besondere Bedeutung hat und sie deshalb eine solche Struktur aufweist.

Tabelle 5: Vergleich Drehbuch und Transkription Avatar Teil 5

Drehbuch ²⁵⁴	Transkription des Filmes ²⁵⁵	
JAKE (nodding) That sounds real good, Colonel. So -- am I still with Augustine?	JAKE Am I still with Augustine?	11
QUARITCH On paper. You walk like one of her science pukes, you quack like one, but you report to me. Can you do that for me?	QUARITCH On paper. You walk like one of her science pukes, you quack like one,-- but you report to me.-- Can you do that for me, son?	12
	JAKE Oh yeah, sir!	13
	QUARITCH But all' right then.	14

Jake hört dem Vortrag von Quaritch zu. Der Zuschauer kann nur erahnen, ob er Quaritch zustimmt oder nicht. Am Anfang der Szene versucht Quaritch, Jake für sich und in der Mitte ihn für seinen Plan zu gewinnen. Quaritch ist der Protagonist der Szene, denn er handelt²⁵⁶. Jake steht dem entgegen. Wenn er ablehnt würde der Plan des Colonels nicht aufgehen. Im Film ist mehrmals wiederholt worden, dass »Pandora« gefährlich ist. Für den Colonel ist dieser Plan die Lösung, wie er der Gefahr begegnen kann. In der Szene wird die Gefahr durch die Narben am Kopf von Quaritch symbolisiert.

²⁵³ Vgl. »Aufbau« 3.5

²⁵⁴ Vgl. Cameron, 2007: 25

²⁵⁵ Vgl. Anlage 1

²⁵⁶ Vgl. Howard, 1995: 92ff; Howard, 1996: 119; Schütte, 2003: 99f; Schütte, 2010: 80; Cowgill, 1999: 247

Die Frage »Am I still with Augustine?« zeigt Interesse und dass Jake kritisch mitdenkt. Im Film ist der zweite Wendepunkt der Szene klar abgetrennt. Er ist genau dann, wenn Jake einwilligt, Quaritch zu helfen. Im Drehbuch ist der Wendepunkt nicht so genau definiert. Denn auch vor der Frage des Colonels: »Can you do that for me?«, nickt Jake und sagt: »That sounds real good, Colonel.« Im Drehbuch wüsste der Zuschauer viel eher die Meinung von Jake und nicht erst, als dieser die konkrete Frage gestellt bekommt, ob er es machen möchte. Im Film muss Quaritch ein wenig länger kämpfen und entlockt Jake erst die erwünschte Antwort, indem er ihn direkt anspricht. Die Szene ist im Film damit klarer strukturiert.

Wurde der erste Wendepunkt visuell verdeutlicht, indem Quaritch die »Ampsuit« hochklettert, so wird der zweite Wendepunkt visuell dargestellt, indem der Colonel die »Ampsuit« mittels seiner Handschuhe zum Leben erweckt. Er bewegt sie und führt Boxbewegungen aus. Dies könnte man als »Siegestanz« oder Machtdemonstration verstehen.

Tabelle 6: Vergleich Drehbuch und Transkription Avatar Teil 6

Drehbuch ²⁵⁷	Transkription des Filmes ²⁵⁸	
<p>QUARITCH</p> <p>Look, son -- I take care of my own. Get me what I need, I'll see you get your legs back when you rotate home. Your real legs.</p>	<p>QUARITCH</p> <p>Son-- I take care of my own. You get me what I need, I'll see to it you get your legs back when you rotate home. -- Real legs.</p>	15
	<p>JAKE</p> <p>That sounds real good, sir.</p>	16

Quaritch nennt Jake in der Filmszene einmal »kid« und zweimal »son«. Im Drehbuch kommt eine solche Bezeichnung nur einmal vor. Quaritch wird dadurch als eine Person charakterisiert, die ihre Untergebenen als ihre Kinder ansieht. Indem er ihn im Verlauf der Szene als Sohn bezeichnet, wird die letzte Aussage vorbereitet. So sagt er aus: Seine Leute sind wie eine Familie für ihn und er sorgt sich um sie.

Ging es in den ersten beiden Akten um berufliche Chancen für Jake, erhöht der letzte Akt den Wert seiner Dienste für Quaritch. Es geht nicht länger nur um sein berufliches, sondern auch um sein privates Glück, das er erlangen kann. Der Colonel betont »Real legs.«. Er kann damit aussagen, dass die Beine, die Jake in seinem Avatar-Körper hat, nicht seine echten Beine sind

²⁵⁷ Vgl. Cameron, 2007: 25

²⁵⁸ Vgl. Anlage 1

und somit nicht real sind. Er denunziert auf diese Weise Jakes Arbeit in seinem Avatar-Körper und erhöht den Wert seines Angebots.

Der Satz von Quaritch »[...] I'll see to it you get your legs back when you rotate home.« ist im Gegensatz zum Drehbuch mit »[...] to it [...]« ergänzt worden. Der Dialog ist dadurch aufwendiger gestaltet. Nach Howard soll Dialog einfach zu sprechen sein und keine Zungenbrecher enthalten²⁵⁹. Über den Grund für die Wahl eines komplizierteren Satzes lässt sich nur spekulieren. Vielleicht ließ er sich für den Schauspieler besser sprechen oder man ging davon aus, dass die Bedeutung des Satzes klarer wird. Im Film sagt Jake: »That sounds real good, sir.«, im Drehbuch steht nicht, wie er auf die Aussage reagiert. Genauso wie am Ende von Tabelle 5, spricht Jake also das aus, was er denkt und zeigt es nicht nur. Damit widerspricht die Szene McKee, der dazu auffordert Dialog nicht zu nutzen, wenn man einen »visuellen Ausdruck« dafür findet²⁶⁰ oder Cowgill, die schreibt, Handlung ist stärker als Dialog²⁶¹.

4.2.4 Fazit

Die Szene ist ganz klar strukturiert. Selbst wichtige Teile, wie die Rede in der Mitte der Szene, sind dreigeteilt und damit strukturiert. Die meisten Sätze sind Spannungssätze nach McKee.

Es wird viel geredet, hauptsächlich von Quaritch. Die einzelnen Aussagen sind länger als von den Ratgeberautoren gefordert. Auch wird die Information, dass Pandora gefährlich ist, öfter wiederholt als nötig.

Die Szene hat keinen direkten Konflikt, der zur Spannung beitragen würde. Quaritch weist jedoch durch seine Handlungen darauf hin, wer das Sagen hat. Außerdem macht er auf einen möglichen zukünftigen Konflikt aufmerksam, indem er die Gefahr, die von Pandora ausgeht, in Erinnerung ruft. Zudem muss Quaritch Jake von seinem Plan überzeugen und erfährt so ein Hindernis.

Für Jake und den Zuschauer ist diese Welt neu. Er beobachtet sie stellvertretend für das Publikum. Er stellt sich wie der Zuschauer die Frage, warum er zum Colonel gerufen wurde. Die steigende Spannung auf das, was der Colonel möchte, die Tätigkeiten und die Struktur der Rede machen die Szene interessant. Es geschieht die ganze Zeit etwas. Viele Menschen arbei-

²⁵⁹ Vgl. Howard, 1995: 85f

²⁶⁰ Vgl. McKee, 2003: 422

²⁶¹ Vgl. Cowgill, 2001: 181, Cowgill, 1999: 250

ten im Hintergrund. Der Colonel hebt Gewichte, läuft, klettert die Maschine hoch und probiert sie aus. Der Schnitt ist sehr schnell gestaltet²⁶². All diese Eindrücke lassen keine Langeweile beim Zuschauer aufkommen. Eventuell überfordern sie ihn sogar, die Einzelheiten alle zu erfassen. Die Tätigkeiten sind trotzdem nicht wahllos ausgesucht und wirken deswegen nicht beliebig. Neben der symbolischen Bedeutung der Handlungen wird auch die Maschine und ihre Bedienung eingeführt.

Der Protagonist in der Szene ist eindeutig die Szene vom Colonel. Er versucht sein Gegenüber von seinem Plan zu überzeugen und macht ihm gleichzeitig klar, wer der Chef ist. Dabei zeigt er sich als Soldat und Vaterfigur. Die Szene stellt den zukünftigen Gegner von Jake vor.

Die Szene hat, im Gegensatz zum Drehbuch, in der Fassung des Filmes dazu gewonnen. Im Drehbuch sind wie dargelegt einige Fehler, vor denen die Ratgeberautoren gewarnt haben. Diese Fehler scheinen aufgefallen und entfernt worden zu sein.

Der Zuschauer erfährt etwas Neues, die Geschichte wird voran getrieben und ohne die Szene würde der Zuschauer den weiteren Film nicht verstehen. Also ist sie notwendig und gehört in den Film²⁶³. Die Spannung und die neuen Informationen machen diese Szene interessant.

4.3 Szenenanalyse Pulp Fiction

4.3.1 Das Drehbuch

Das für diese Arbeit verwendete Drehbuch ist als Taschenbuch erschienen²⁶⁴. Außerdem wurde auf ein Drehbuch aus dem Internet²⁶⁵ zurückgegriffen. Der Text der gewählten Szene ist im Buch und Internet identisch. Das Deckblatt findet sich aber nur in der Internetversion. Dort ist das Drehbuch auf Mai 1993 datiert und wird als »last draft« bezeichnet.

²⁶² Vgl. Anhang 2

²⁶³ Vgl. Keane, 1998: 98; Schütte, 2003: 98; Koehler, 2007: 177

²⁶⁴ Vgl. Tarantino, 1994

²⁶⁵ Vgl. Tarantino, 1993

4.3.2 Über die Szene

Im Drehbuch ist es die siebte Szene. Sie gehört inhaltlich zu den Szenen vier bis sechs. In den zwei Szenen davor, erfährt der Zuschauer das erste Mal, dass es sich bei den beiden Protagonisten »Jules Winnfield« (ab jetzt »Jules« genannt) und »Vincent Vega« (ab jetzt »Vincent« genannt) um kriminelle Personen handelt. In Szene vier beginnen Jules und Vincent ein Gespräch über »Mia Wallace« (ab jetzt »Mia« genannt), die Frau ihres Auftraggebers »Marsellus Wallace« (ab jetzt »Marsellus« genannt). Die Zeit in den Szenen ist kontinuierlich und in Echtzeit. Erkennbar ist dies dadurch, dass jede Szene aus einer Plansequenz²⁶⁶ besteht. Nur die Szene sieben hat einen Schnitt, aber auch dieser ist thematisch begründet, wie später ausgeführt. Jede Szene ist örtlich abgegrenzt und beinhaltet ein Themengebiet des Gesprächs. Die Szene vier²⁶⁷ spielt vor dem Haus und die beiden Protagonisten befassen sich mit Mia und ihrem Leben vor der Hochzeit mit Marsellus. Die Szene fünf²⁶⁸, in der Eingangshalle, hat einen Mann mit dem Namen »Antwan Rockamora« zum Thema. In Szene sechs²⁶⁹, befinden sich die beiden Protagonisten im Fahrstuhl und Jules erzählt, dass Marsellus den vorher eingeführten Antwan Rockamora aus einem Fenster werfen ließ. Der Grund sei eine Fußmassage gewesen, die er bei Mia durchgeführt haben soll. Im Hausflur spielt Szene sieben²⁷⁰. Hier entsteht eine Diskussion über die Rechtmäßigkeit dieser Handlung von Marsellus. Vor der Zieltür²⁷¹ bekommt Jules die Information, dass Vincent Mia zum Essen ausführen soll. Durch diese thematische Struktur sowie die klare Abgrenzung durch Orte und damit Szenen, kann der Zuschauer dem Gespräch gut folgen, obwohl es insgesamt, mit einer Länge von 05:14 Minuten, relativ lang ist. Cowgill schreibt, dass jede Szene nur einen Hauptpunkt haben soll²⁷². Durch die thematischen Abgrenzungen erfüllt Tarantino diese Aufforderung.

²⁶⁶ Plansequenz: »Handelt es sich um eine autonome Einstellung und hat sie Sequenzcharakter, kann sie Plansequenz genannt werden;[...]« Koebner, 2011: 646

²⁶⁷ Vgl Tarantino, 2011: 08:43

²⁶⁸ Vgl Tarantino, 2011: 09:26

²⁶⁹ Vgl Tarantino, 2011:09:53

²⁷⁰ Vgl Tarantino, 2011: 10:32

²⁷¹ Vgl Tarantino, 2011: 13:07

²⁷² Vgl. Cowgill, 1999: 244f

4.3.3 Analyse einer Szene aus Pulp Fiction

Tabelle 7: Vergleich Drehbuch und Transkription Pulp Fiction Teil 1

Drehbuch ²⁷³	Transkription des Filmes ²⁷⁴	
VINCENT Still I hafta say, play with matches, ya get burned.	VINCENT But still I have to say, play with matches, you get burned.	1
JULES Whaddya mean?	JULES Whaddya mean?	2
VINCENT You don't be givin' Marsellus Wallace's new bride a foot massage.	VINCENT You don't be givin' Marsellus Wallace's new bride a foot massage.	3
JULES You don't think he overreacted?	JULES You don't think he overreacted?	4
VINCENT Antwan probably didn't expect Marsellus to react like he did, but he had to expect a reaction.	VINCENT Antwan probably didn't expect Marsellus to react the way he did, but, he had to expect a reaction.	5
JULES It was a foot massage, a foot massage is nothing, I give my mother a foot massage.	JULES It was a foot massage, a foot massage is nothing, I give my mother a foot massage.	6

Vincent sagt in Dialogteil eins, dass man sich die Finger verbrennt, wenn man mit dem Feuer spielt. Am Ende der Szene wird Vincent erzählen, dass er sich an einem Abend um Mia kümmern soll. Die erste Aussage ist eine Vorbereitung auf das Unverständnis, mit dem Jules darauf reagiert. Diese und die vorhergehende Szene bereiten die Spannung in den Szenen mit Vincent und Mia vor.

In den Szenen zuvor wurde erläutert, worum es geht. Vincent wird in der ersten Szene mit Jules und Vincent von Jules aufgefordert, etwas aus seiner Zeit in Amsterdam zu erzählen. In der zweiten Szene belehrt Jules Vincent über Pilotsendungen im Fernsehen. Dann erzählt Jules, was Antwan Rockamora gemacht haben soll, der Zuschauer erfährt zudem, dass beide mit der Reaktion von Marsellus Wallace nicht einverstanden sind. In Szene sechs äußert sich Vincent beschämt über das, was Marsellus Antwan Rockamora angetan haben soll. Am Anfang dieser Szene scheint er jedoch seine Meinung geändert zu haben. Davis schreibt allgemein über die Sprachgewohnheiten der Menschen:

²⁷³ Vgl. Tarantino, 1993

²⁷⁴ Vgl. Anlage 3

»We are improvising, and revising our thoughts – or at least our way of expressing them – as we go along.« (Davis, 1998: 4)

Nach Davis fühlt sich dieses Improvisieren völlig natürlich an²⁷⁵. So hat der Charakter Vincent seine Gedanken beim Verlassen des Fahrstuhles überdacht. Er scheint die Reaktion von Marsellus jetzt doch berechtigt zu finden. Nach Davis ist ein solches Umdenken sehr menschlich. Wie in der Szene zu erkennen ist, birgt dieses Umdenken zusätzlich Potential für Konflikte. So scheint Jules dieses Umdenken nicht erwartet zu haben und lässt sich auf eine Konfrontation ein.

Schneider schreibt, die wirklich dramatischen Szenen hätten einen Konflikt²⁷⁶. Diese Konfrontation wird also bewusst eingesetzt, um die Szene dramatisch zu gestalten. Auch bei Seger ist Dialog ein ständiges Machtspiel, das Konflikte vermittelt²⁷⁷. Dies könnte also eine bewusste Konfrontation von Vincent sein, ausgelöst durch den Kampf um den höheren Status. »Beruflich« haben sie den gleichen Rang, jedoch beansprucht Jules den höheren Rang für sich. Dies zeigt er durch seine kräftige Stimme und durch die Art, wie er mit Vincent redet. Damit könnte Vincent nicht einverstanden sein. Dabei tastet er sich langsam vorwärts. Er beginnt mit einem Satz, der sich wie eine Redewendung anhört. Erst auf die Nachfrage von Jules hin äußert er deutlich seine Meinung.

Wenn er von »[...] Marsellus Wallace's new bride [...]« spricht, wird impliziert, dass Marsellus schon mehrere Frauen gehabt haben muss. Mit dieser und den vorherigen Informationen baut sich für den Zuschauer ein Bild von Marsellus auf. Dies erhöht die Spannung und es wird deutlich, dass eine drohende Gefahr für Vincent und auch für Mia besteht.

Ein weiteres Indiz dafür, dass Vincent eine bewusste Konfrontation eingeht, ist seine Antwort auf »You don't think he overreacted?«. Würde er dies sofort bejahen, wäre der Konflikt vermutlich vorüber. Sieht man von der ersten Szene des Filmes ab, die mit einem Überfall endet, bestanden die weiteren Szenen nur aus dem Austausch von Informationen. Jetzt beginnt ein Konflikt. Jules reagiert sofort empfindlich darauf. Dies charakterisiert ihn als eine Person, die schnell aufbrausen kann. Seine Haltung zu diesem Thema, dass Marsellus überreagiert haben

²⁷⁵ Vgl. Davis, 1998: 4

²⁷⁶ Vgl. Schneider, 2007: 52

²⁷⁷ Vgl. Seger, 1990: 146f

soll, steht im direkten Widerspruch zu seinen späteren Taten²⁷⁸. Es bereitet aber seinen Sinneswandel im Laufe des Filmes vor. Später im Film will er mit seinem Leben als Verbrecher aufhören. Als Grund wird ein anderes Erlebnis genannt²⁷⁹, doch es wird mit dieser Szene vorbereitet und dadurch für den Zuschauer glaubhafter.

Die Schauspieler bleiben im Film nah am Drehbuch. Die genutzten Sätze sind vor allem Spannungssätze²⁸⁰. Die Aussage von Jules ist dagegen eine Aufzählung: »It was a foot massage, a foot massage is nothing, I give my mother a foot massage.« Nicht nur wie der Schauspieler es sagt, auch der Text zeigt auf diese Weise seine Erregung. Im Gegensatz dazu wirken die vorherigen Spannungssätze strukturiert und wohl überlegt.

Mit der Reaktion »You don't think he overreacted?« von Jules beginnt der Konflikt. Dabei könnte es sich in dieser Szene um den Punkt handeln, den Cowgill als »Button« bezeichnet²⁸¹. An diesem Punkt soll die Handlung der Szene beginnen.

Tabelle 8: Vergleich Drehbuch und Transkription Pulp Fiction Teil 2

Drehbuch ²⁸²	Transkription des Filmes ²⁸³	
VINCENT It's laying hands on Marsellus Wallace's new wife in a familiar way. Is it as bad as eatin' her out -- no, but you're in the same fuckin' ballpark.	VINCENT It's laying your hands in a familiar way on Marsellus's new wife. I mean, is it 's bad as eatin' her pussy out, no, -- but its the same fuckin' ballpark.	7
JULES Whoa...whoa...whoa...stop right there. Eatin' a bitch out, and givin' a bitch a foot massage ain't even the same fuckin' thing.	JULES Whoa...whoa...whoa...stop right this. Eatin' a bitch out, and givin' a bitch a foot massage ain't even the same fuckin' thing.	8
VINCENT Not the same thing, the same ballpark.	VINCENT It's not. It's the same ballpark.	9
JULES It ain't no ballpark either. Look maybe your method of	JULES Ain't no fuckin' ballpark neither. Now look -- maybe your	10

²⁷⁸ Er erschießt kaltblütig Menschen, weil diese sich in einer geschäftlichen Beziehung nicht wie erwünscht verhalten haben. Vgl. Tarantino, 2011: 17:54 und 20:03

²⁷⁹ Vgl. Tarantino, 2011: 1:50:24

²⁸⁰ Vgl. 3.6.3

²⁸¹ Vgl. Cowgill, 2001: 183-184

²⁸² Vgl. Tarantino, 1993

²⁸³ Vgl. Anlage 3

<p>massage differs from mine, but touchin' his lady's feet, and stickin' your tongue in her holyiest of holyies, ain't the same ballpark, ain't the same league, ain't even the same fuckin' sport. Foot massages don't mean shit.</p>	<p>method of massage differs from mine, but you know touchin' his wife's feet, and stickin' your tongue in her holyiest of holyies, ain't the same ballpark, it ain't the same league, it ain't mean the same fuckin' sport. Foot massages don't mean shit.</p>	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Ist Jules am Anfang noch der Profi, der sich umschaute und die Umgebung genau beobachtet, konzentriert er sich in dem fortlaufenden Gespräch immer mehr auf die Unterhaltung. Sollten die Beiden im Drehbuch schon bei »Whoa...whoa...whoa...stop right this.« ihren Weg unterbrechen, halten sie im Film erst bei »Ain't no fuckin' ballpark neither.« an. Ein Grund dafür könnte die Doppelung von Bild und Dialog sein, vor der die Ratgeberautoren warnen²⁸⁴. Sollten sie stehen bleiben, wenn Jules »[...] stop right this.[...]« sagt, dann würde man im Bild genau das sehen, was im Dialog gesprochen wird.

Das Drehbuch und der Film machen ausgiebig Gebrauch von Slang und Kraftausdrücken, passend zu den Sprechenden wie es McKee fordert²⁸⁵. Es wird aber auch Vorwissen von den Zuschauern gefordert. Das widerspricht McKee oder Cowgill, die Verständlichkeit im Dialog fordern²⁸⁶. Wenn Vincent von »Eatin' a bitch out,[...]« spricht, werden vermutlich nicht alle Zuschauer wissen, worum es geht. Um es verständlicher zu machen, drückt es Jules im weiteren Verlauf auf andere Weise aus. So trägt die Wiederholung dazu bei, die Verständlichkeit zu fördern. Cowgill schreibt, dass guter Dialog Wiederholungen nutzen würde um etwas zu betonen²⁸⁷.

In dieser Szene wird eine weitere Wiederholung auch zur Verstärkung des Konfliktes genutzt. Vincent stellt eine Behauptung auf, die Jules verneint. Vincent bleibt bei seiner Behauptung und wiederholt sie in einem kurzen Satz. Daraufhin folgt der bis zu diesem Punkt in der Szene längste Monolog. Jules verwendet jetzt häufiger Kraftausdrücke als vorher, dies zeigt seine steigende Ungehaltenheit.

Auch Tarantino nutzt bildliche Sprache, die sich die Zuschauer besser vorstellen können²⁸⁸. Vincent spricht von »ballpark« und Jules überspitzt dies mit »league« und »sport«. Durch die-

²⁸⁴ Vgl. Schütte, 2003: 118. Cowgill, 1999: 269 und 2001: 203. Howard, 1996: 111

²⁸⁵ Vgl. McKee, 2004: 418

²⁸⁶ Vgl. Cowgill, 1999: 267; McKee, 2004: 418

²⁸⁷ Vgl. Cowgill, 1999: 268

²⁸⁸ Vgl. Howard, 1995: 85f

se Verbildlichung versteht der Zuschauer vermutlich schneller, worauf Vincent hinaus möchte. Auch hat es etwas Humoristisches und erweitert den Charakter des Sprechers, wenn ein bewaffneter Verbrecher einen Vergleich mit einem Begriff aus dem Sport zieht.

Die erste Aussage von Vincent (Dialogteil 7) fängt mit einer Erklärung an. Es folgt eine rhetorische Frage, die er selbst beantwortet. Mit dieser Frage steigert sich dieser Dialogteil. Am Ende nutzt er ein Bild, um zu verdeutlichen wie er denkt. Es hätte keine Steigerung stattgefunden, wenn der zweiten Satz nicht als Frage formuliert wäre. Ohne die Frage hätte der Dialogteil so aussehen können:

It's laying your hands in a familiar way on Marsellus's new wife. It ain't as bad as eatin' her pussy out, but it's the same fuckin' ballpark.

Im Gegensatz dazu kann im Film das Wort »no« betont werden. Würde es direkt am Anfang stehen, wäre die Betonung nicht so leicht möglich. Die umgestellte Variante wirkt zudem monotoner und weniger wie eine Aussage in einer Konfliktsituation.

Tabelle 9: Vergleich Drehbuch und Transkription Pulp Fiction Teil 3

Drehbuch ²⁸⁹	Transkription des Filmes ²⁹⁰	
VINCENT Have you ever given a foot massage?	VINCENT Have you ever given a foot massage?	11
JULES Don't be tellin' me about foot massages -- I'm the fuckin' foot master.	JULES Don't be tellin' me about foot massages I'm the foot fuckin' master.	12
VINCENT Given a lot of 'em?	VINCENT You given a lot of them?	13
JULES Shit yeah. I got my technique down man, I don't tickle or nothin'.	JULES Shit yeah. I got my technique down and everything. I don't be tickling or nothin'.	14
VINCENT Have you ever given a guy a foot massage?	VINCENT Would you give a guy a foot massage?	15
JULES Fuck you.	JULES --Fuck you.	16

²⁸⁹ Vgl. Tarantino, 1993

²⁹⁰ Vgl. Anlage 3

Nach der längeren Aussage von Jules stellt Vincent eine kurze Frage. Im Gegensatz zu Jules zeigt er keine Erregung, er wirkt eher gelangweilt während der Ausführungen von Jules. Würde Vincent mit der gleichen Erregung reagieren, könnte eventuell das geschehen, wovor McKee warnt, wenn er schreibt:

*»[...] what really deadens a scene is repetition of feeling: The same charge of value-positive, positive, positive, [...] or negative, negative, negative [...]«
(McKee, 2007: 55)*

In diesem Fall spricht Jules mit Erregung und Vincent zeigt sich neutral. Würden beide erregt sprechen, würden die Emotionen der beiden Charaktere gleich gewichtet sein, so dass die Szene eventuell langweilig wird.

Nach Cowgill werden Wiederholungen sparsam genutzt, um etwas zu betonen²⁹¹. Auch hier wird die Wiederholung von Tarantino zur Betonung eingesetzt. Vincent fragt Jules, ob er schon einmal eine Fußmassage gemacht hat. Nach der bejahenden Antwort von Jules hätte er auch direkt fragen können, ob er auch Männern die Füße massieren würde. Dies würde der Forderung der Ratgeberautoren nach Sparsamkeit des Dialogs entsprechen²⁹². Aber durch die weitere provokative Nachfrage von Vincent und die Rechtfertigung von Jules, wird die sich anbahnende Niederlage deutlicher und stärker betont.

Der Konflikt in der Szene hat den emotionalen Höhepunkt erreicht. Vincent stellt jetzt kurze und konkrete Fragen, die ein Ziel haben. Jules Dialog scheint dagegen kein weiteres Ziel zu haben, außer sich zu behaupten. Er nutzt gehäuft »fuckin'« und redet aufgeregt. Er muss sich gegenüber Vincent rechtfertigen, dadurch verliert er an Status. Jules ist der Meinung, eine Fußmassage hat keine Bedeutung. Nachdem Jules auch auf die Nachfrage hin erklärt, wie gut er Füße massieren kann, stellt Vincent die Frage, ob er auch Männern die Füße massieren würde. Die längere Pause und die Reaktion von Jules zeigen, dass er in diesem Moment vermutlich realisiert, dass er in eine Falle getappt ist. Damit hat er eine Niederlage erfahren. Er spricht es nicht aus, jedoch hat der Zuschauer die Möglichkeit, es sich zu denken. Dass er daraufhin seinen Weg fortsetzt, erinnert an ein Fluchtverhalten und betont seine Niederlage.

²⁹¹ Vgl. Cowgill, 1999: 268

²⁹² Vgl. Cowgill, 2001: 203 und 1999: 269; McKee, 2004: 419f; Howard, 1995: 86; Brady, 1988: 196; Schütte, 2003:

Damit haben sich die Statusverhältnisse geändert. Dies könnte der Punkt in dieser Szene sein, den Brady »crisis« nennt²⁹³, denn diesen Konflikt hat Jules zunächst verloren.

Der Punkt der Niederlage könnte auch ein Wendepunkt sein, denn die Machtverhältnisse haben sich geändert. Hat vorher Jules den Ton angegeben, musste er sich jetzt zurückziehen. Nach Schütte ist der Wendepunkt dazu da, »[die] Vorhersehbarkeit zu durchbrechen [...]«²⁹⁴. Diese Wendung war bis Dialogteil 11 oder 14 nicht vorherzusehen.

Tabelle 10: Vergleich Drehbuch und Transkription Pulp Fiction Teil 4

Drehbuch ²⁹⁵	Transkription des Filmes ²⁹⁶	
VINCENT How many?	VINCENT You give them a lot?	17
JULES Fuck you.	JULES Fuck you.	18
VINCENT Would you give me a foot massage – I’m kinda tired.	VINCENT You know I’m kind of tired. I can use a foot massage for myself.	19
JULES Man, you best back off, I’m gittin’ pissed – this is the door.	JULES Yo, yo, yo, man. You best back off. I’m gettin’ a little pissed here. JULES This is the door.	20
	VINCENT Yeah, it is.	21
JULES What time is it?	JULES What time you got?	22
VINCENT (checking his watch) Seven-twenty-two in the morning.	VINCENT (schaut auf seine Uhr) Seven-twenty-two in a.m.	23
JULES It ain’t quite time, let’s hang back.	JULES Oh, ain’t quite time yet. C’mon let’s hang back.	24

So wie Vincent zweimal nachfragt, bevor er in Tabelle 9 seinen Trumpf ausspielt, so fragt er auch in Tabelle 10 zweimal nach, um sich über Jules lustig zu machen. So weist er Jules auf seine Niederlage hin. Nach den vorherigen Beats, die entweder negativ oder neutral geladen waren, kommen nun positiv geladene Beats hinzu und sorgen für Abwechslung²⁹⁷. Zudem

²⁹³ Vgl. Brady, 1988: 18

²⁹⁴ Vgl. Schütte, 2003: 62

²⁹⁵ Vgl. Tarantino, 1993

²⁹⁶ Vgl. Anlage 3

²⁹⁷ Vgl. »Der Beat« 3.5.5

wird durch diese Wiederholung dem Zuschauer die Zeit gelassen, sich auch über Jules lustig zu machen.

Dass in Tabelle 10 die Charaktere wieder in Bewegung und die Sätze kürzer geworden sind, verdeutlicht den Gegensatz zu dem Teil der Szene, der in Tabelle 9 aufgeführt ist. Durch die Abwechslung in der Länge der Dialogteile wirkt die Szene nicht »tot«, wie es McKee ausdrückt²⁹⁸ und die Spannung wird gehalten. In Tabelle 11 sind die Aussagen wieder lang.

Vincent hat jetzt den höheren Status. Um seinen Status zurück zu erhalten, gibt Jules wieder den Ton an. Wie Colonel Quaritch in der Szene aus Avatar²⁹⁹ geht er voraus, um seinen Status anzuzeigen. Er sagt, welche die richtige Tür ist, verlangt eine Antwort bei der Frage nach der Uhrzeit und sagt, dass es noch nicht die richtige Zeit ist. Mit der Antwort »Yeah, it is.«, die nicht im Drehbuch vorgesehen war, handelt Vincent wieder deeskalierend, indem er ihm zustimmt. Auch die Uhrzeit sagt er bereitwillig und setzt seinen Status damit wieder hinunter.

Der Zuschauer weiß nicht viel über das Ziel der beiden Protagonisten. Er weiß nur, dass dort bis zu fünf Personen warten und die beiden Protagonisten dafür lieber »Shotguns« anstelle von Handfeuerwaffen hätten³⁰⁰. Die Hauptpersonen kommen bei der Tür an und gehen trotzdem nicht rein. Laut Drehbuch sollen sie flüstern. Im Film tun sie das nicht. Sie scheinen keine Angst davor zu haben, entdeckt zu werden. Diese Änderung lässt sie mutiger und furchtloser erscheinen. Ein weiterer Grund dafür könnte sein: Flüstern würde den Status der beiden Charaktere heruntersetzen. Dies könnte unerwünscht gewesen sein, lebt die Szene doch von dem Kampf um den höheren Status der beiden Protagonisten.

Tabelle 11: Vergleich Drehbuch und Transkription Pulp Fiction Teil 5

Drehbuch ³⁰¹	Transkription des Filmes ³⁰²	
<p>JULES</p> <p>Look, just because I wouldn't give no man a foot massage, don't make it right for Marsellus to throw Antwan off a building into a glass-</p>	<p>JULES</p> <p>Look, just because I wouldn't give no man a foot massage, don't make it right for Marsellus to throw Antwan off a building into a glass-</p>	25

²⁹⁸ Vgl. McKee, 2007: 55

²⁹⁹ Vgl. Cameron, 2010 [Blu-ray]: 21:39

³⁰⁰ Vgl. Tarantino, 2011: 08:22

³⁰¹ Vgl. Tarantino, 1993

³⁰² Vgl. Anlage 3

motherfuckin-house, fuckin' up the way the nigger talks. That ain't right, man. Motherfucker do that to me, he better paralyze my ass, 'cause I'd kill'a motherfucker.	motherfuckin-house, fuckin' up the way the nigger talks. That shit ain't right. Motherfucker do that shit to me, he better paralyze my ass, 'cause I'd kill him my fucking. You know what I'm sayin'?	
VINCENT I'm not sayin' he was right, but you're sayin' a foot massage don't mean nothing, and I'm sayin' it does. I've given a million ladies a million foot massages and they all meant somethin'. We act like they don't, but they do. That's what's so fuckin' cool about 'em. This sensual thing's goin' on that nobody's talking about, but you know it and she knows it, fuckin' Marsellus knew it, and Antwan shoulda known fuckin' better. That's his fuckin' wife, man. He ain't gonna have a sense of humor about that shit.	VINCENT I ain't sayin' it's right, but you're sayin' a foot massage don't mean nothing, I'm sayin' it does. Hey look, I've given a million ladies a million foot massages and they all meant somethin'. We act like they don't, but they do. And that's what's so fuckin' cool about them. There is a sensuous thing going aware. Where, you know, nobody's talking about, but you know it and she knows it. Fuckin' Marsellus knew it, and Antwan shoulda fuckin' better known better. And that's his fuckin' wife, man. He ain't gonna have a sense of humor about that shit. You know wha' I'm saying?	26
JULES That's an interesting point, but let's get into character.	JULES It's an interesting point. -- C'mon let's get in' character.	27

Jules geht nach seiner Niederlage auf Vincent zu, indem er noch einmal genau seinen Standpunkt erläutert. Die hohe Konzentration an Schimpfwörtern im Dialog weist darauf hin, dass er immer noch ungehalten ist. In seiner Reaktion fasst Vincent die Standpunkte zusammen und erläutert seinen eigenen genauer. Damit entschärft er den Konflikt. Indem daraufhin Jules zugibt, dass Vincents Standpunkt »interessant« ist und mit »C'mon let's get in' character.« auf ihren eigentlichen Auftrag verweist, löst er den Konflikt auf.

Der Grund für die Anwesenheit der Charaktere ist nicht dieser Konflikt, ihr Ziel ist der Raum mit der Nummer »49«. McKee schreibt, jede Szene hat ein »Scene-Objective«, Cowgill nennt es das »Scene Goal«³⁰³. Würde man dieses den Charakter geben, so würde die Szene sofort enden³⁰⁴. Keane schreibt, der Hauptzweck einer Szene sei die Geschichte vorwärts zu treiben und die Entwicklung der Charaktere zu zeigen. In diesem Fall bringt dieser relativ lange Dialog darüber, ob Marsellus überreagiert hat und in wie weit Fußmassagen etwas bedeuten, die Geschichte nicht viel weiter. Im Gegenteil, durch das Gespräch halten die beiden Protagonisten

³⁰³ Vgl. Cowgill, 1999: 245-247

³⁰⁴ Vgl. McKee, 2007: ; Cowgill, 1999: 247

sten mitten auf dem Weg an. Selbst als die Protagonisten bei ihrem Ziel sind, gehen sie nicht durch die Tür, sondern ziehen sich noch einmal zurück, um das Gespräch zu Ende zu führen.

Stellt man sich die Frage, welches das »Scene-Objective« sein könnte, so kommt man zu keinem deutlichen Ergebnis. Im Drehbuch endet die Szene vor der Tür mit der Nummer »49«, die nächste Szene beginnt mit dem Öffnen dieser Tür. Da das Ziel der Protagonisten diese Tür ist und die folgende Szene mit dem Öffnen dieser beginnt, könnte das »Scene-Objective« der Wille sein, durch diese Tür zu gehen. Da die Szene aber vor allem aus dem Gespräch zwischen den Protagonisten besteht und diese auch mehr Interesse an dem Gespräch zeigen als an der Tür, könnte das »Scene-Objective« für beide Charaktere auch sein: Recht zu behalten und den Konflikt zu lösen. Wäre dies das »Scene-Objective«, dann wäre die Szene jetzt zu Ende. Im Drehbuch gehört aber auch das weiter Folgende zur Szene sieben. Im Film sieht man die beiden Protagonisten aus dem Bild hinausgehen³⁰⁵. In der nächsten Einstellung stehen sie vor der Tür. Die Kamera zeigt sie von hinten. Sie stehen ruhig und man hat nicht gesehen, wie sie sich dort hingestellt haben. Es hat einen Zeitsprung, eine sogenannte »Ellipse« stattgefunden. Dieser ist vom Zuschauer wegen der neuen Art von Einstellung deutlich zu erkennen. Beachtet man die Definition der Szene, in der eine Szene als Handlungseinheit zur selben Zeit am selben Ort definiert ist und geht man davon aus, dass das »Scene-Objective« erreicht wurde mit der Auflösung des Konfliktes, betrachtet man zudem die vorherigen Szenen des Filmes, die thematisch abgeschlossen an einem Ort stattfinden und nur in einer Einstellung gezeigt werden, so könnte man zu dem Schluss kommen, dass die Szene hier endet. Die Szene vor der Tür könnte eine neue Szene sein. Da sie aber im Drehbuch als eine Szene gedacht zu sein scheint, wird sich diese Arbeit mit dem Rest der Drehbuchszene befassen und ihn mit dem Film vergleichen. Ein weiterer Grund ist der letzte Teil der Drehbuchszene, der aus dem finalen Film herausgeschnitten wurde.

Tabelle 12: Vergleich Drehbuch und Transkription Pulp Fiction Teil 6

Drehbuch ³⁰⁶	Transkription des Filmes ³⁰⁷	
VINCENT What's her name again?	VINCENT What's her name again?	28
JULES Mia. Why you so interested in big man's wife?	JULES Mia. VINCENT	29

³⁰⁵ Vgl. Tarantino, 2011: 13:00

³⁰⁶ Vgl. Tarantino, 1993

³⁰⁷ Vgl. Anlage 3

	Mia. JULES Why you so interested in big man's wife?	
VINCENT Well, Marsellus is leavin' for Florida and when he's gone, he wants me to take care of Mia.	VINCENT Oh he's goin' out of town, Florida, and he asked me if I'd take care of her while he's gone.	30
JULES Take care of her?	JULES Take care of...	31
VINCENT Not that! Take her out. Show her a good time. Don't let her get lonely.	VINCENT No men, just take her out, you know. Show her a good time, make sure she don't get lonely.	32
JULES You're gonna be takin' Mia Wallace out on a date?	JULES You're gonna be takin' Mia Wallace out on a date?	33
VINCENT It ain't a date. It's like when you and your buddy's wife go to a movie or somethin'. It's just... you know...good company.	VINCENT Its not a date-- you know. It's just, like if you where gonna take your buddy's wife go to a movie or somethin'. It's just good company, that's all.	34
VINCENT It's not a date.	VINCENT It's not a date. It's definitely not a date.	35
	JULES Ssh.	36



Abbildung 4: Jules (links) und Vincent stehen vor der Tür (Szene 7, Einstellung 2³⁰⁸)
Quelle: Tarantino, 2011

Dieser Teil aus Tabelle 12 hat einen weiteren Wendepunkt. Er liegt bei Dialogteil 30, wenn Vincent äußert, dass er sich mit Mia treffen wird. Die Ratgeberautoren beschreiben stets eine Drei-Akt-Struktur der Szene. Typischerweise hat eine solche Struktur nur zwei Wendepunkt-

³⁰⁸ Vgl. Anlage 4

te³⁰⁹. Daraus folgt: Die untersuchte Szene hat entweder drei Wendepunkte oder dies ist ein weiterer Hinweis darauf, dass es sich bei dem Teil aus Tabelle 11 tatsächlich um eine weitere Szene handelt.

Die Ratgeberautoren verlangen Steigerung im Dialog und der Szene³¹⁰. Im Gegensatz zu dem vorherigen Gespräch im Flur ist dieser Teil zwar nicht so konfliktreich, jedoch ist er dennoch eine Steigerung, da eine spannendere Information weitergegeben wird. Die vorherige Information über das, was Marsellus gemacht hat, betraf keinen der Protagonisten. Mit der neuen Information könnte sie aber Vincent direkt betreffen. Sollte er sich auf dem Treffen mit Mia falsch verhalten, drohe ihm ein ähnliches oder schlimmeres Schicksal wie Antwan Rockamora.

Der Zuschauer steht jetzt mit den Charakteren vor der Tür. Dadurch werden Erwartungen geschürt, was wohl hinter der Tür wartet. Man kann ihnen nicht ins Gesicht sehen. Durch die Veränderung der Perspektive wird dieser Teil der Szene hervorgehoben. Es wird die Information weitergegeben, dass Vincent sich mit Mia treffen wird. Die erstaunte Reaktion von Jules erinnert den Zuschauer an die potentielle Gefährlichkeit dieses Treffens. Vincent versucht in seiner Erwiderung das Treffen herunterzuspielen. Jules glaubt ihm nicht und vermutlich auch der Zuschauer nicht. Hat er im Verlauf der Szene vorher Jules in die Enge getrieben, so dass der sich verteidigen musste (Dialogteile 11-16), so muss er sich jetzt selbst verteidigen (Dialogteil 30, 34 und 35). So könnte man in Vincents Reaktion Unsicherheit hinein interpretieren. Diese Information, dass er unsicher ist, wird allein durch den Dialog weitergegeben, denn man sieht die Gesichter der Protagonisten nicht. Vincent spricht es auch nicht aus, denn dies würde einerseits nicht zu seinem Charakter passen, andererseits wäre es »on the nose« Dialog, vor dem Cowgill warnt³¹¹. Vincent hält sich bedeckt und äußert seine Gefühle nicht. Er tut so, als ob alles normal ist. Auch das entspricht Cowgill, wenn sie sagt, dass die Umstände stimmen müssten, damit sich ein Charakter enthüllt³¹².

Die Sätze in den Dialogteilen 30, 32 und 34, in denen Vincent unsicher ist, gleichen Aufzählungen und sind keine Spannungssätze. Damit gleichen sie auch den Dialogteilen 12 und 14, in denen Jules sich verteidigen muss. So sagt die Struktur der Sätze etwas über die innere Verfassung der Sprecher aus.

³⁰⁹ Vgl. Punkt 3.5.1

³¹⁰ Vgl. Schütte, 2003: 118; Cowgill, 1999: 268f

³¹¹ Vgl. Cowgill, 1999: 270

³¹² Vgl. Cowgill, 1999: 264f

Bei Dialogteil 31: »Take care of...« aus dem Film und auch in der Szenenbeschreibung des Drehbuches formt Jules eine Waffe mit seiner Hand und hält sie sich an den Kopf. So wird eine visuelle Äußerung einer Verbalen vorgezogen, wie es zum Beispiel McKee fordert³¹³.

Tabelle 13: Teil, der aus dem Film *Pulp Fiction* herausgeschnitten wurde

Drehbuch ³¹⁴	Transkription des Filmes ³¹⁵	
VINCENT I'm not gonna be a bad boy.		37
JULES Bitch gonna kill more niggers than time.		38
VINCENT What was that?		39
JULES Nothin'. Let's get into character.		40
VINCENT What'd you say?		41
JULES I didn't say shit. Let's go to work.		42
VINCENT Don't play with me, you said somethin', now what was it?		43
JULES (referring to the job) Do you wanna do this?		44
VINCENT I want you to repeat what you said.		45
JULES That door's gonna open in about thirty seconds, so git yourself together --		46
VINCENT -- my self is together --		47
JULES -- bullshit it is. Stop thinkin' 'bout that Ho, and get yourself together like a qualified pro.		48

Der komplette Abschnitt aus Tabelle 13 wurde aus dem fertigen Film herausgeschnitten³¹⁶. Über die Gründe kann man nur spekulieren. Dieser Teil hätte Informationen geliefert, die in

³¹³ Vgl. McKee, 2003: 422

³¹⁴ Vgl. Tarantino, 1993

³¹⁵ Vgl. Anlage 3

³¹⁶ Vgl. Tarantino, 1994: 23

der finalen Filmfassung nicht in dieser Deutlichkeit gesagt werden. Doch es gibt ein paar Hinweise, weshalb der Teil weggelassen wurde.

Wenn Jules sagt »Do you wanna do this?« und als Regieanweisung auch »referring to the job« steht, wird die Information weitergegeben, dass er an dem was er tut zweifelt. Doch wie schon vorher ausgeführt, zeigt sich dies auch in der gesamten Diskussion über die Rechtmäßigkeit von Marsellus Handlung gegenüber Antwan Rockamora. Diese Wiederholung war also nicht unbedingt nötig. Zudem werden damit die Gefühle von Jules offengelegt und der Dialog wäre »on the nose«³¹⁷.

Bis jetzt ist in jeder Szene ein neues Thema behandelt worden. Wie erläutert, könnte die zweite Einstellung eine neue Szene sein. Das Thema dieser Szene ist das »Date« mit Mia. Es ist Cowgill, die betont, eine Szene dürfe nicht zu viele wichtige Themen behandeln³¹⁸. Wäre dieser Teil in den Film geschnitten worden, so hätte die Szene vermutlich zu viele Informationen geliefert.

Der Dialog einer Szene soll sich steigern³¹⁹. Dieser letzte Teil ist jedoch keine Steigerung von dem Vorhergehenden. Damit hätte der letzte Teil die ganze Szene geschwächt.

4.3.4 Die Sprache in der Szene

Nach Schütte ist es ein großer Fehler, wenn alle Charaktere in einem Film die gleiche Sprache sprechen. Sie müssen sich im Sprechrhythmus, Vokabular und in der Länge der Sätze unterscheiden³²⁰. In der Wortwahl ist in diesem Beispiel kaum ein Unterschied zwischen beiden Gesprächspartnern zu finden, vermutlich weil sie aus dem selben Umfeld stammen und in diesem den gleichen Status haben. Jules nutzt aber häufiger Kraftausdrücke als Vincent. Zum Beispiel verwendet Jules mehrere Formen des Wortes »fuck« zehnmal und Vincent nur vier mal. Jules redet weniger strukturiert und emotionaler. Wohingegen Vincent sich überlegter und gewählter ausdrückt.

³¹⁷ Vgl. Cowgill, 1999: 270

³¹⁸ Vgl. Cowgill, 1999: 245

³¹⁹ Vgl. Schütte, 2003: 118; Cowgill, 1999: 268f

³²⁰ Vgl. Schütte, 2003: 117

Tarantino hat versucht, den geschriebenen Text im Drehbuch wie ein natürliches Gespräch klingen zu lassen. Dies ist nach Cowgill essentiell³²¹. Dafür verwendet er Abkürzungen wie zum Beispiel »hafta« (have to), »Whaddya« (What do you) oder »kinda« (kind of). Auch schreibt er einige Worte nicht aus wie »fuckin'«, »touchin'« oder »gettin'«. In dem Text aus Tabelle 8 hat er »Whoa...whoa...whoa...[...]« geschrieben. So etwas kommt in geschriebener Sprache normalerweise nicht vor. In diesem Fall hat es der Schauspieler übernommen. Dagegen ist »Yo, yo, yo, man.« aus Tabelle 10 nicht im Drehbuch vorgesehen. Trotz der Bemühungen, die geschriebene Sprache der gesprochenen Sprache aus dem Milieu der Protagonisten anzugleichen, finden sich Unterschiede zum finalen Film. So ist aus dem »hafta«, aus der ersten Zeile der Szene im Drehbuch, ein »have to« im Film geworden. Gründe könnten sein, dass es einfacher zu sprechen war oder »hafta« nicht im Wortschatz des Schauspielers *John Travolta* vorkommt. Die Schauspieler haben Worte eingefügt, wodurch der Dialog teilweise unstrukturierter wirkt. Die Dialoge, in denen Jules seine Emotionen freien Lauf lässt, sind stärker verändert worden als ruhigere Passagen. Dies geschah vermutlich, um die Emotionen noch stärker zu betonen, so wie das erwähnte »Yo, yo, yo, man.« aus Tabelle 10. In Tabelle 8 wird aus »It ain't no ballpark either.« der Satz »Ain't no fuckin' ballpark neither.«. Mit dem schnelleren Einstieg in den Satz und der harten Verneinung am Ende wird der Satz emotionaler. Hier wird das Wichtigste, die Verneinung, am Ende des Satzes gesagt und bekommt dadurch mehr Gewicht³²². An anderen Stellen könnten die Sätze deswegen verändert worden sein, weil es einfacher auszusprechen waren, wie zum Beispiel in Tabelle 9, wenn Jules im Drehbuch sagt:

»Shit yeah. I got my technique down man, I don't tickle or nothin'.«
(Tarantino, 1994: 21)

Im Film sagt er dagegen:

»Shit yeah. I got my technique down and everything. I don't be tickling or nothin'.«
(Tarantino, 2011: 11:32)

Diese Änderungen sind nur marginal und ändern nichts am Sinn. Bei dem Zusatz »[...]and everything.« handelt es sich aber um einen modifizierenden Anhang, vor dem Howard warnt,

³²¹ »[...]real –life verbal responses are most crucial when they involve issues which the audience can identify with.«
Cowgill, 1999: 270

³²² Vgl. »Spannungssatz« in McKee, 2004: 422

er würde das Gesagte schwächen³²³. Da er aber mitten im Dialogteil steht und das Wichtigste am Ende der Aussage ist, dürfte dies nicht ins Gewicht fallen. Die Zusätze wie zum Beispiel »You know what I'm sayin'?« am Ende der längeren Reden in Tabelle 11, sind auch im Drehbuch nicht vorgesehen. Sie könnten als Versuch der Charaktere, auf den anderen zuzugehen, interpretiert werden.

4.3.5 Fazit

Die Ratgeberautoren schreiben, dass jede Szene einen Protagonisten hat³²⁴. Diese Szene hat jedoch zwei Protagonisten. Jules und Vincent sind gleichbedeutend. Jules sticht zwar hervor und scheint den höheren Status zu haben, Vincent gewinnt aber mit seiner Argumentation den Konflikt.

Die Charaktere bleiben sich treu, wie von den Ratgeberautoren gefordert³²⁵. So kann Jules zwar die Argumentation von Vincent nachvollziehen, er gibt es aber nicht zu und versucht seinen Status zurück zu bekommen.

Die Protagonisten verfolgen zwei Ziele oder »Szene-Objectives«³²⁶ in der Szene. Als Erstes möchten sie sich gegenüber dem Anderen behaupten. In die Wohnung mit der Türnummer »49« zu gelangen, ist das scheinbar unwichtigere Ziel. Dabei ist dies der eigentliche Grund für ihre Anwesenheit in dieser Örtlichkeit. Diese Unsicherheit verschwindet jedoch, wenn man die Szene in zwei Szenen unterteilt. Dabei ist die zweite Einstellung vor der Tür auch die zweite Szene. So hätten die Protagonisten in jeder Szene ein Ziel, bei dessen Eintreten die Szene endet.

Die Spannungssätze finden in der Szene Anwendung, wenn der Sprechende genau weiß, was er will und wenn er eine klare Aussage macht. Wird er jedoch in die Ecke gedrängt und muss sich verteidigen, dann gleichen seine Sätze Aufzählungen, das Wichtigste wird nicht am Ende gesagt und somit steigern sie sich nicht. Tarantino setzt bewusst an bestimmten Stellen keine Spannungssätze ein und erreicht damit, dass die Sprache die emotionale Befindlichkeit der Charaktere ausdrückt und unterstützt. Auch zeigen diese unpräzisen Sätze, dass der Charak-

³²³ Vgl. Howard, 1995: 86

³²⁴ Vgl. Howard, 1995: 92ff; Howard, 1996: 119; Schütte, 2003: 99f; Schütte, 2010: 80; Cowgill, 1999: 247

³²⁵ Vgl. Howard, 1995: 94; Cowgill, 1999: 242f

³²⁶ Vgl. McKee, 2007: 16f

ter improvisiert, was nach Davis ganz natürlich ist³²⁷. Die allgemeine Aufforderung der Drehbuchautoren Spannungssätze zu verwenden³²⁸, beachtet solche Fälle nicht. Dieses Kriterium erweist sich als starr.

Der Inhalt der analysierten Szene ist ein Gespräch über ein Ereignis, dass in der Vergangenheit stattgefunden und dem keiner der beiden Protagonisten beigewohnt hat. Beide haben jedoch eine Meinung darüber. Damit hat das Gespräch die Eigenschaften von einem »Klatschgespräch«³²⁹. So wird das Gespräch der beiden Protagonisten für den Zuschauer interessant, weil es seine Neugier und Interesse an »Klatsch« weckt.

Die Szene besitzt zwei Wendepunkte und das Tempo variiert im Verlauf. Auch wenn sich das Tempo der Szene nach dem ersten Wendepunkt verlangsamt, wird die Spannung gehalten, weil die Charaktere weiter in Richtung Tür gehen. Dass sie daraufhin nicht durch diese gehen, hält die Spannung.

Am Ende wird die wichtigste Information weitergegeben. Der Zuschauer erfährt, dass sich Vincent mit Mia treffen wird. Die damit verbundene Spannung und die Frage, was hinter der Tür ist, erzeugt Interesse am weiteren Film.

Im Gegensatz zur Fassung des Drehbuches, ist der finale Film näher an dem dran, was die Ratgeberautoren fordern. So wird der ganze letzte Teil nicht im Film gezeigt. Anhand von Kriterien der Ratgeberautoren konnten Gründe dafür aufgezählt werden.

4.4 Vergleich der Szenen

Die Situation in beiden Szenen ist von der Grundkonstellation her interessant. Bei *Avatar* weiß der Zuschauer nicht, warum Jake zu dem Colonel gerufen wurde. Die Umgebung ist spannend und neu.

In der Szene aus *Pulp Fiction* hat der Zuschauer kurz zuvor erfahren, dass es sich bei den Hauptpersonen um Verbrecher handelt. Diese gehen durch Gänge auf ein unbekanntes Ziel zu, von dem der Zuschauer nur weiß, dass es gefährlich ist.

³²⁷ Vgl. Davis, 1998: 4

³²⁸ Vgl. Cowgill, 1999: 268; McKee, 2004: 422; Schütte, 2010: 87

³²⁹ Im weiteren Verlauf des Filmes bezeichnet Mia die Zusammenkünfte der Handlanger ihres Mannes auch als »sewing circle« Vgl. Tarantino, 2011: 44:38

Die Charaktere sind in beiden Szenen interessant. Auf der einen Seite Soldaten, die sich über ein gemeinsames und geheimes Vorgehen einigen, auf der anderen Seite Verbrecher, die Smalltalk halten. In beiden Filmen haben die Protagonisten täglich Umgang mit Waffen, das macht sie potentiell gefährlich.

Colonel Quaritch ist der klare Protagonist in der Szene, wobei Jake der Protagonist in dem gesamten Film *Avatar* ist. Auf dem Deckblatt des Drehbuches von *Pulp Fiction* ist zu lesen: »THREE STORIES... ABOUT ONE STORY...«³³⁰. Dementsprechend gibt es auch keinen klaren Protagonisten des Filmes. Wie bereits unter Punkt 4.3.5 ausgeführt, hat auch die Szene keinen klaren Protagonisten. Das »Scene-Objective« ist bei *Avatar* klar zu erkennen. Bei *Pulp Fiction* gibt es zwei Szenen-Ziele der Protagonisten.

Beide Szenen beinhalten eine natürliche Sprache, die zum jeweiligen Charakter passt. In beiden Szenen wird Gebrauch von Kraftausdrücken gemacht, wobei die Szene aus *Pulp Fiction* diese passend zu den Charakteren viel häufiger nutzt. In beiden Szenen fanden sich viele Spannungssätze. In der Szene aus *Pulp Fiction* konnte auch dargelegt, warum einige Dialogteile bewusst nicht aus Spannungssätzen bestehen. Vor allem in *Avatar* sind die Dialogteile länger als die von den Ratgeberautoren geforderten drei bis vier Zeilen. Dies ist auch in der Szene aus *Pulp Fiction* so, wenn Erklärungen gegeben werden.

Die Szene aus *Pulp Fiction* besteht ausschließlich aus zwei Einstellungen bei einer Länge von 4:18 Minuten. Dagegen besteht die Szene aus *Avatar* aus 30 Schnitten in einer Zeit von 2:51 Minuten. Die Schnittfrequenz bei *Avatar* ist sehr viel höher als bei *Pulp Fiction*.

Beide Szenen steigern sich bis zum Ende hin. Die wichtigste Information wird am Ende weitergegeben. Dieser Aufbau ist in *Avatar* klarer zu erkennen und das Tempo ist kontinuierlich. In *Pulp Fiction* variiert das Tempo in der Szene mehr und wirkt dadurch natürlicher.

Vincent und Jules tragen einen direkten Konflikt in der Szene in *Pulp Fiction* aus. Dieser Kampf um den höheren Status trägt die ganze Szene. Die Meinung des Anderen ist das jeweilige Hindernis, dass es zu überspringen gilt. In *Avatar* steht nur Quaritch vor einem Hindernis. Er muss Jake davon überzeugen, ihm zu helfen. Dieser Konflikt ist nicht sehr emotionsgeladen und das Hindernis scheint nicht schwer zu überspringen sein. Aber es werden spätere Konflikte angedeutet.

³³⁰ Siehe Tarantino, 1993

Beide Szenen wecken das Interesse des Zuschauers an den nachfolgenden Szenen und fügen sich so gut in den Fluss des Filmes ein.

In den meisten Punkten entsprechen die analysierten Szenen den Kriterien der Ratgeberautoren, auch wenn sie hin und wieder dagegen verstoßen. Wenn die Szenen dagegen handeln, scheint dies dennoch bewusst zu geschehen. Es konnte auch anhand dieser Kriterien dargelegt werden, warum die Szenen sich von den vorliegenden Drehbüchern unterscheiden.

5 Schlussbetrachtungen

Die Arbeiten der Ratgeberautoren sind nicht wissenschaftlich. Sie sind aber auch nicht darauf angelegt. Ihre Zielgruppe sind Drehbuchautoren. So gibt es Kapitel über die Aufgaben oder die Methoden des Drehbuchautors³³¹. Cowgill hat zusätzlich den Anspruch, nicht nur Autoren zu erklären, wie und warum »großartige« Filme funktionieren, sondern auch Produzenten und Regisseure³³². Trotz der verschiedenen Ansätze zeigten sich viele Gemeinsamkeiten in Bezug auf die Dialogszene, wie der Aufbau und die sparsame Verwendung von Dialog. Unterschiede zeigten sich zum Beispiel in der Einschätzung der Wichtigkeit von Dialog im Film, wie unter Punkt 3.6 dargestellt. Zudem gab es Unterschiede in der Gewichtung der unterschiedlichen Themengebiete. So schreiben manche Autoren sehr viel über den Dialog und den Subtext und andere schenken dem kaum Beachtung.

Durch die fehlende Wissenschaftlichkeit und teilweise fehlender Definitionen von Begriffen, ist ein Vergleich der Autoren nicht immer einfach. So ist McKee der Einzige, der Definitionen wirklich hervorhebt³³³ und sich im weiteren Verlauf seines Buches direkt auf diese Begriffe bezieht. In den Büchern von Cowgill wird durch eine Vielzahl an Überschriften zumindest versucht, eine klare Struktur der Thematik zu entwickeln und das Nachschlagen vereinfacht.

Um ihre Erkenntnisse zu verifizieren, greifen die Ratgeberautoren auf Filme zurück. So schreibt Cowgill jeweils ein Kapitel zu einem bestimmten Aspekt des Drehbuches und bezieht sich dabei auf jeweils einen bestimmten Film. Dafür verwendet sie vor allem bekannte Filme wie *North by Northwest* und *Casablanca*³³⁴. Auch eines von McKees Büchern behandelt in ver-

³³¹ Vgl. Howard, 1996: 26; McKee, 2003: 440; Field, 167;

³³² Vgl. Cowgill, 1999: xi

³³³ Vgl. McKee, 2003: 44,45,47; McKee, 2007: 20,21

³³⁴ Vgl. Cowgill, 1999

schiedenen Kapiteln jeweils einen Film wie *Lost in Translation*, *A Raisin in the Sun* und sogar ein Buch: *The Great Gatsby*³³⁵, um auf die verschiedenen Arten von Dialog einzugehen. Howard belegt in seinen Kapiteln das Gesagte immer wieder mit Beispielen aus bekannten Filmen wie zum Beispiel *The Godfather*³³⁶. Er analysiert am Ende des Buches einige Filme, um zu zeigen, dass die »Werkzeuge«, die er in seinem Buch beschreibt, erfolgreich angewendet wurden³³⁷. Dabei nehmen diese Analysen fast zweidrittel des Buches ein. Brady und Lee verwenden Ausschnitte aus Drehbüchern, um ihre Thesen zu untermauern³³⁸. Diese Auswahl der Filme ist natürlich rein subjektiv und wie Howard ausführt, nicht repräsentativ³³⁹.

Bei den Drehbuchratgebern handelt es sich vorwiegend um amerikanische Autoren. Trotzdem haben sie auch in Deutschland einen großen Einfluss auf die Filmemacher. Dies hat auch Dieter Kosslick³⁴⁰ in seinem Vorwort der deutschen Ausgabe von Howards Buch geschrieben³⁴¹.

In dieser Arbeit hat sich herausgestellt, dass die ausgewählten Filme viele Kriterien und Methoden der Ratgeberautoren erfüllen und einsetzen. So weisen die Szenen eine Dreiteilung in Anfang, Mitte und Ende auf. Der Dialog steigert sich bis zum Ende der Szene und der »Spannungssatz« wird vielfach verwendet.

Trotzdem weichen die Filmemacher auch immer wieder davon ab. Zum Beispiel, wenn sie Wiederholungen verwenden, die wichtigste Aussage nicht ans Ende des Satzes setzen oder die Charaktere lange Monologe führen lassen. Im Gegensatz zu den ursprünglichen Drehbüchern sind diese Filmszenen teilweise im Sinne der Ratgeberautoren verändert worden. Das weist darauf hin, dass die Filmemacher die Regeln beachten und die aufgezählten Abweichungen bewusst eingesetzt haben.

Zusätzlich wurden Methoden eingesetzt, die in der Drehbuchliteratur nicht zu finden sind. Die Szene aus *Avatar* verwendet einen sehr schnellen Schnitt und kontinuierliche Tätigkeiten der

³³⁵ Vgl. McKee, 2007

³³⁶ Vgl. Howard, 1995: 85

³³⁷ »These essays are not meant to be definitive analyses of the film; rather, they are intended as demonstrations of the way screenwriting tools have been employed in successful and wellmade films.« Howard, 1994: 101

³³⁸ Vgl. Brady, 1988: 20-24

³³⁹ Vgl. Howard, 1995: 102

³⁴⁰ Damals Geschäftsführer der Filmstiftung NRW, heute Leiter der Internationale Filmfestspiele Berlin. Vgl. Internationale Filmfestspiele Berlin (Hrsg.), 2012

³⁴¹ »Heute kann man sehen - nicht zuletzt im Kino -, daß sich diese Pionierarbeit gelohnt hat. Die Profession des Drehbuchschreibens wird ernstgenommen. Hochschulen, Institute und Workshops kümmern sich um eine solide Ausbildung der Autoren.« Howard, 1996: 10

Protagonisten. Dabei wird der Zuschauer schon fast mit den Eindrücken überfordert und es kann keine Langeweile aufkommen. Die Szene in *Pulp Fiction* zeigt ein Gespräch, das sehr an ein »Klatschgespräch« erinnert. Dadurch wird das natürliche Interesse an »Klatsch« im Zuschauer geweckt.

Diese Arbeit hat nur eine begrenzte Aussagekraft. Wollte man diese Untersuchung weiterführen, dann müsste man mehr Szenen aus weiteren Filmen analysieren. Außerdem wäre es hilfreich, aus jedem Akt eines Filmes jeweils eine wichtige Szene zu untersuchen. So würde man Aussagen über den ganzen Film treffen können und nicht nur über Szenen aus der Exposition. Das hätte aber den Umfang dieser Arbeit gesprengt.

In dem Kapitel 3.1 wird Sagawe zitiert. Er kritisiert, dass die Ratgeberautoren sich gegenseitig ignorieren würden. Dennoch schreibt Linda Seger in dem Vorwort zu ihrer dritten Fassung des Buches *Making a Good Script Great* von 2010, dass sie sich dazu entschieden hat, das Kapitel über »Mythologie« zu streichen. Andere Autoren hätten mittlerweile diese Idee ausführlicher studiert und dazu Bücher veröffentlicht. Dabei verweist sie direkt auf diese Bücher³⁴². Auch setzt sie sich im Text kritisch mit dem »Midpoint« von Field auseinander³⁴³. So gibt es Hoffnung, dass die Ratgeberliteratur im Laufe der Zeit systematischer wird.

Wissenschaftliche Bücher aus Deutschland, wie zum Beispiel *Drehbuchtheorien* von Dennis Eick oder *Drehbuchkonzepte im Vergleich* von Frank Sagawe, setzen ihren Hauptfokus auf die Zusammenfassung der bestehenden Ratgeberliteratur. In einem kurzen Kapitel wertet Eick zusätzlich eine Umfrage aus. Durchgeführt wurde sie über das Internet³⁴⁴. Das Thema war »Rezeption von Drehbuchliteratur in Deutschland«³⁴⁵. Dabei befragte er 73 Personen, die sich professionell mit Drehbüchern befassen, darunter waren 51 Drehbuchautoren. Die geringe Anzahl der Beteiligten lässt Zweifel über die Aussagekraft der Umfrage zu. Eick argumentiert hier jedoch mit der vergleichsweise geringen Anzahl an Personen in Deutschland, die ihr Geld mit dem Schreiben von Drehbüchern verdienen und nennt es eine »aussagekräftige Stichprobe«³⁴⁶. Nach seinen Erkenntnissen nutzen 86,3% der Befragten Drehbuchliteratur für ihre tägliche Arbeit. Dabei würde sie aber eher zur Anregung der Kreativität (63,0%) oder zur Kon-

³⁴² Vgl. Seger, 2010: xiii

³⁴³ Vgl. Seger, 2010: 37

³⁴⁴ Sie ist unter: http://www.drehbuchliteratur.de/FRAGEB_1/frageb_1.HTM zu finden, abgerufen am 16.05.2012

³⁴⁵ Vgl. Eick, 2006: 199

³⁴⁶ Nach einer Schätzung des *Verband Deutscher Drehbuchautoren* seien es weniger als 1000. Eick gibt keine Quelle an. Vgl. Eick, 2006: 206

trolle der fertigen Arbeit genutzt (42,5%) und weniger zur Anleitung des Schreibprozesses (28,8%)³⁴⁷. Die Befragten haben ihr Wissen über das Drehbuchschreiben zu 72,6% durch »learning by doing« erlangt, 46,6% durch Workshops, 6,8% haben es gar nicht erlernt und 38,4% gaben an, ihr Wissen durch Drehbuchliteratur erworben zu haben (Mehrfachangaben waren möglich)³⁴⁸. Weitere wissenschaftliche Erhebungen dieser Art, vielleicht auch spezifischeren Themen und mit einer größeren Gruppe der Befragten, sind wünschenswert.

Während des Filmprojektes, das ich im Vorwort erwähnte, habe ich eine Beobachtung gemacht. Um zu erklären wie es dazu kam, muss ich erläutern, wie die Szenen für den Film zustande kamen. Die Szenen wurden am Drehort frei improvisiert. Ausser der Eingangssituation und die grobe Struktur der Geschichte war nichts vorausgeplant. So waren die ersten Takes, nachdem sie gedreht worden sind, oft noch verbesserungswürdig und es wurden weitere gedreht. Durch Anweisungen und Gespräche mit den Schauspielern wurden die Takes im Normalfall immer besser. Dabei gab es Szenen, in denen ich erst nach der vierten bis fünften Wiederholung den Eindruck hatte: »Das ist ein Szene«. Vorher waren es nur Personen, die miteinander redeten. Zu diesem Zeitpunkt habe ich mich noch nicht so sehr mit der Drehbuchtheorie befasst und konnte nicht genau sagen, woran es lag. Auch ist diese Beobachtung rein subjektiv und nicht belegbar. Es wäre aber wissenschaftlich interessant, solches Filmmaterial auf andere Weise auszuwerten.

So könnte man Filmmaterial, das durch Improvisation entstanden ist, für wissenschaftliche Arbeiten verwenden. Man müsste dieses Material nach Stellen durchsuchen, die den Regeln der Ratgeberautoren entsprechen. Es wäre dabei gut möglich, dass es sich dabei um die Stellen handelt, die im fertigen Film genutzt wurden. Diese könnte man anderen Teilen des Rohmaterials gegenüber stellen, die den Regeln nicht folgen. Das herausgesuchte Filmmaterial wird einer bestimmten Anzahl an Testpersonen vorgeführt. Diese wiederum bewerten das Gezeigte in einem Fragebogen, der danach wissenschaftlich ausgewertet wird. Alternativ könnte man Szenen selbst drehen.

Auf diese Weise würden die Erkenntnisse der Ratgeberautoren empirisch untersucht. Die Erkenntnisse aus diesen Untersuchungen könnten auch wieder in Ratgeberliteratur einfließen.

³⁴⁷ Vgl. Eick, 2006: 207

³⁴⁸ Vgl. Eick, 2006: 203

Literaturverzeichnis

Bücher

Bayrischer Rundfunk (Hrsg.) (1985):

Lexikon der Hörfunk- und Fernsehbegriffe (5. Aufl.). TR-Verlagsunion, München.

Benke, Dagmar (2002):

Freistiel - Dramaturgie für Fortgeschrittene und Experimentierfreudige. Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Bergisch Gladbach.

Blandford, Steve/ Keith Grant, Barry/ Hillier, Jim (2001):

The Film Studies Dictionary. Arnold, London.

Brady, Ben / Lee, Lance (1988):

The Understructure of Writing for Film & Television. University of Texas Press.

Cowgill, Linda J. (1999):

Secrets of Screenplay Structure - How to Recognize and Emulate the Structural Frameworks of Great Films. Watson-Guptill Publications, New York.

Cowgill, Linda J. (2001):

Wie man Kurzfilme schreibt. Zweitausendeins, Frankfurt am Main.

D'Agostini, Paolo (2009):

And Action! - Legendäre Kinofilme (2. Aufl.). VMD Publishers, Vercelli, Italien.

Davis, Rib (1998):

Writing Dialogue for Scripts. A & C Black, London.

Eder, Jens (2007):

Dramaturgie des populären Films (3. Aufl.). Lit Verlag Dr. W. Hopf Hamburg, Hamburg.

Eick, Dennis (2006):

Drehbuchtheorien - Eine vergleichende Analyse. UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz.

Field, Syd (1994):

Screenplay: The Foundations of Screenwriting (3. Aufl.). MJF Books.

Field, Syd (2007):

Das Drehbuch - Die Grundlagen des Drehbuchschreibens. Autorenhaus Verlag GmbH, Berlin.

Forster, E.M. / Stallybrass, Oliver (Hrsg.) (1990):

Aspects of the Novel (Twentieth Century Classics). Penguin Books Ltd.

Hagener, Malte / Töteberg, Michael (2002):

Film - An International Bibliography. Verlag J.B. Metzler, Stuttgart, Weimar.

Hant, C.P. (1999):

Das Drehbuch - Praktische Filmdramaturgie (Erweiterte Neuauflage). Zweitausendeins, Frankfurt am Main.

Howard, David / Mabley, Edward (1995):

The Tools of Screenwriting: A Writer's Guide to the Craft and Elements of a Screenplay. St. Martin's Griffin, New York.

Howard, David / Mabley, Edward (1996):

Drehbuchhandwerk: Techniken und Grundlagen mit Analysen erfolgreicher Filme. Hermann-Josef Emons Verlag.

Johnstone, Keith (2008):

Improvisation und Theater (9. Aufl.). Alexander Verlag, Berlin.

Kasten, Jürgen (1990):

Film schreiben - Eine Geschichte des Drehbuchs. Hora Verlag GmbH, Wien.

Katz, Ephraim (2001):

Wie man Kurzfilme schreibt. Zweitausendeins, Frankfurt am Main.

Katz, Ephraim (2005):

The Film Encyclopedia (5. Aufl.). HarperCollins, New York.

Katz, Steven D. (2010):

Die Richtige Einstellung - Zur Bildsprache des Films. (Dt. Erstausgabe, 6. Aufl. englisch). Zweitausendeins.

Keane, Christopher (1998):

How to Write a Selling Screenplay. Broadway Books, New York.

Keane, Christopher (2002):

Schritt für Schritt zum erfolgreichen Drehbuch. Autorenhaus-Verlag, Berlin.

Kerstan, Peter (2002):

Der Journalistische Film - Jetzt aber richtig (2. Aufl.). Zweitausendeins, Frankfurt am Main.

Koebner, Thomas (Hrsg.) (2011):

Sachlexikon des Filmes (3. Aufl.). Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, Stuttgart.

Koehler, Gerrit (2007):

Drehbuch schreiben - Wissen kompakt für Autoren. Frankfurter Taschenbuchverlag, Frankfurt am Main.

Konigsberg, Ira (1997):

The Complete Film Dictionary (2. Aufl.). Bloomsbury Publishing PLC, London.

McKee, Robert (2004):

Story - Die Prinzipien des Drehbuchschreibens (3. Aufl.). Alexander Verlag, Berlin.

McKee, Robert (2007):

Writers Quarterly. On Dialogue - Dedication to the Craft. Robert McKee, Los Angeles.

Metz, Christian (1972):

Semiologie des Filmes. Wilhelm Fink Verlag, München.

Meyer, Andreas (Hrsg.) (2000):

Drehbuch schreiben für Fernsehen und Film (7. Aufl.). List Verlag, München.

Neukirchen, Dorothea (2009):

Vor der Kamera - Camera-Acting für Film und Fernsehen (2. Aufl.). Pro Business GmbH, Berlin.

Rother, Rainer (Hrsg.) (1997):

Sachlexikon Film. Rowohlt Taschenbuch GmbH, Reinbek bei Hamburg.

Sagawe, Frank (2007):

Drehbuchkonzepte im Vergleich. VDM Verlag Dr. Müller, Saarbrücken.

Schabenbeck, Martin (2008):

Das Drehbuch im Hollywood Format - Die Konventionen für Stil, Struktur und Layout richtig umsetzen. dpunkt.verlag GmbH & mediabook Verlag Reil, Heidelberg.

Schneider, Michael (2007):

Vor dem Dreh kommt das Buch (2. Aufl.). UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz.

Schütte, Oliver (2003):

Die Kunst des Drehbuchlesens (3. Aufl.). Verlagsgruppe Lübbe, Bergisch Gladbach.

Schütte, Oliver / Ottersbach, Béatrice (Hrsg.) (2010):

Schau mir in die Augen, Kleines - Die Kunst der Dialoggestaltung. UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz.

Seger, Linda (1990):

Creating unforgettable Characters - A practical Guide to Character Development. Henry Holt and Company. LLC, New York.

Seger, Linda (2005):

Das Geheimnis guter Drehbücher - Drehbuch schreiben. Alexander Verlag, Berlin.

Seger, Linda (2010):

Making a Good Script Great (3. Aufl.). Silman-James Press, Beverly Hills.

Tarantino, Quentin (1994):

Pulp Fiction - a Quentin Tarantino screenplay. Miramax, New York.

Vale, Eugene (2000):

Die Technik des Drehbuchschreibens für Film und Fernsehen (5. Aufl.). TR-Verlagsunion GmbH, München.

Internet

Academy of Motion Picture Arts and Sciences, (Hrsg.) (1995):

The 67th Academy Awards (1995) Nominees and Winners. 1995, Academy of Motion Picture Arts and Sciences,

Adresse: <http://www.oscars.org/awards/academyawards/legacy/ceremony/67th-winners.html>, abgerufen am 13.05.2012

Academy of Motion Picture Arts and Sciences, (Hrsg.) (2010):

The 82nd Academy Awards (2010) Nominees and Winners. 2010, Academy of Motion Picture Arts and Sciences,

Adresse: <http://www.oscars.org/awards/academyawards/legacy/ceremony/82nd-winners.html>, abgerufen am 13.05.2012

Anderton, Ethan (2012):

James Cameron's Entire Avatar Screenplay is Online for Free. 12.01.2012, FirstShowing LLC,

Adresse: <http://www.firstshowing.net/2010/james-camerons-entire-avatar-screenplay-is-online-for-free/>, abgerufen am 19.04.2012

Becker, Wolfgang (2012):

Die Absurdität des Lebens. Deutsche Filmakademie e.V., Berlin.

Adresse: http://www.vierundzwanzig.de/regie_spielfilm/interview_mit_wolfgang_becker, abgerufen am 11.01.2012

Blanchet, Emilie (Hrsg.) (1994):

PULP FICTION. 1994, Festival de Cannes,

Adresse: <http://www.festival-cannes.fr/en/archives/ficheFilm/id/2978.html>, abgerufen am 13.05.2012

Brevet, Brad (2012):

Is the 'Avatar' Script Worthy of an Oscar? Download It and You Tell Me. 08.01.2012,

Adresse: <http://www.ropeofsilicon.com/is-the-avatar-script-worthy-of-an-oscar-read-it-and-you-tell-me/>, abgerufen am 19.04.2012

Cameron, James (2007):

AVATAR. Twentieth Century Fox Film Corporation,

Adresse: <http://web.archive.org/web/20100525105437/http://www.foxscreenings.com/media/pdf/JamesCameronAVATAR.pdf>, abgerufen am 19.04.2012

CraveOnline Media (Hrsg.) (2010):

Fox Posts Full Avatar Screenplay Online. 08.01.2010, CraveOnline Media LLC, Los Angeles.

Adresse: <http://www.comingsoon.net/news/movienews.php?id=62203>, abgerufen am 19.04.2012

Grossman, Andrea (2000):

And Now for Something Completely in the Know. Written By,

Adresse:

<http://web.archive.org/web/20040824180129/http://www.wga.org/writtenby/0500/know.html>, abgerufen am 29.03.2012

Internationale Filmfestspiele Berlin (Hrsg.) (2012):

DIETER KOSSLICK. Internationale Filmfestspiele Berlin,

Adresse: http://www.berlinale.de/de/das_festival/festivalprofil/biographien/biografie-kosslick.html, abgerufen am 15.05.2012

Lindner, Roland (2010):

„Avatar“ ist erfolgreichster Film aller Zeiten. 25.01.2012, Frankfurter Allgemeine Zeitung GmbH, New York.

Adresse: <http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/unternehmen/kino-avatar-ist-erfolgreichster-film-aller-zeiten-1907973.html>, abgerufen am 13.05.2012

Ludwig-Mayerhofer, W. (1999):

Transkription (engl.: Transcription). 30.12.1999, W. Ludwig-Mayerhofer,

Adresse: http://www.lrz.de/~wlm/film_t9.htm, abgerufen am 13.05.2012

Marks, Gerold (2010):

vollständiges AVATAR-Drehbuch als PDF zum Download. 12.01.2010, Digitale Leinwand,

Adresse: <http://www.digitaleleinwand.de/2010/01/12/vollstaendiges-avatar-drehbuch-als-pdf-zum-download/>, abgerufen am 19.04.2012

McKee, Robert (Hrsg.) (2012):

ON DIALOGUE. Sedona.

Adresse: http://www.mckeestore.com/ON-DIALOGUE_p_13.html, abgerufen am 10.05.2012

Motion Picture Association of America (Hrsg.) (2012):

What Each Rating Means. Motion Picture Association of America, Inc.,

Adresse: <http://www.mpa.org/ratings/what-each-rating-means>, abgerufen am 21.04.2012

Motion Picture Association of America (Hrsg.) (2) (2012):

Movie ratings search results. Motion Picture Association of America, Inc.,

Adresse: <http://www.filmratings.com/>, abgerufen am 21.04.2012

Schmid, Thomas (Hrsg.) (2010):

„Avatar“ ist der erfolgreichste Film aller Zeiten. 25.01.2010,

Adresse: <http://www.welt.de/kultur/article5975833/Avatar-ist-der-erfolgreichste-Film-aller-Zeiten.html>, abgerufen am 13.05.2012

Simply Scripts (Hrsg.) (2012):

Avatar screenplay. 08.01.2012, Simply Scripts,

Adresse: <http://www.simplyscripts.com/2010/01/08/avatar-screenplay/>, abgerufen am 19.04.2012

Tarantino, Quentin (1993):

Pulp Fiction - Last Draft. 1993,

Adresse: <http://www.screenplays-online.de/screenplay/54>, abgerufen am 25.04.2012

Audiovisuell

Cameron, James (2010):

Avatar (Extended Collector's Edition) [Blu-ray]. Erscheinungsdatum: 15. November 2010. Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Cameron, James (2) (2010):

Avatar (Extended Collector's Edition) [DVD]. Erscheinungsdatum: 15. November 2010. Twentieth Century Fox Home Entertainment.

Tarantino, Quentin (2011):

Pulp Fiction [DVD]. Studiocanal GmbH, Miramax.

Nicht selbstständig erschienen

Erler, Michael / Höffe, Otfried (Hrsg.) (2009):

Psychagogie und Erkenntnis. In *Poetik*. Akademie Verlag GmbH, Berlin.

Field, Syd (2000):

Das Drehbuch. In *Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film - Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis* (7. Aufl.). Paul List Verlag KG, München.

Weingarten, Susanne (2001):

Das Lagerfeuer der Moderne In: *Der Spiegel*.

Anlagen

Anlage 1: Transkription einer Szene aus Avatar

In dieser Transkription werden Doppelstriche (--) zur Kennzeichnung kurzer Pausen verwendet. Es handelt sich bei der Transkription nur um den Teil der Szene der auch in der Arbeit analysiert wird.

JAKE: You wanna see me Colonel?

QUARITCH: This low gravity'll makes you soft. You get soft, (Beendet das Training) Pandora will shit you out dead with zero warning.-- I pulled your record, Corporal.-- Venezuela that was some mean bush.-- Nothing like this here, though.-- You got some heart kid, showin' up in this neighborhood.

JAKE: Figured it's just another hellhole.

QUARITCH: I was in First Recon myself.-- A few years ahead of you, well.-- Maybe more than a few. Three tours in Nigeria, not a scratch. I come out here and-- Day one. Think I felt like a shavetail louie.-- Yeah, well, they could fix me up -- if I rotated back. (Er rüttelt an der Maschine) And make me pretty again. You know what? I kinda like it. Reminds me every day what's waiting out there.

QUARITCH: Hepp. (Er zeigt an, dass er hoch will und klettert hoch) The avatar program is a bad joke -- buncha limpdick science majors. However, it does present an opportunity. Most timely-- and unique. Clear!

TECHNIKER: Clear!

Quaritch startet die Maschine

QUARITCH (zieht die Gurte fest) A recon gyrene in an avatar - body. Ho! That's a potent mixture. Give me the goose bumps. (Zieht Handschuhe an) Such a marine could provide the intel I need, right on the ground.-- Right in the hostiles camp.-- Look, Sully. I want you to-- learn these savages from the inside. I want you to gain their trust. I need to know how to force their cooperation or hammer them hard if they won't.

JAKE: Am I still with Augustine?

QUARITCH: On paper. You walk like one of her science pukes, you quack like one,-- but you report to me.-- Can you do that for me, son?

JAKE: Oh yeah, sir!

QUARITCH: But all' right then.

Quaritch bewegt die Maschine

QUARITCH: Son-- I take care of my own. You get me what I need, I'll see to it you get your legs back when you rotate home.-- Real legs.

JAKE: That sounds real good, sir.

Anlage 2: Schnittliste einer Szene aus Avatar

Szene	Einstellung	Min. Ende	Sek. Ende	Länge (sek.)	Einstellungsgröße	Besonderheit	Wer	Was passiert
	5	Start 20 Ende 21	50 5	15	T-HT	Erst stehende Kamera, dann Fahrt R->L	Trudy, Jake, Quaritch (OV)	Jake fährt zum Fitnessraum. Quaritch trainiert
	6	21	8	3	HT(?)		Quaritch, Jake (OV)	Quaritch hört auf mit trainieren und setzt sich auf.
	7	21	14	6	N	Leichte Fahrt L->R	Quaritch, Jake (OV)	Quaritch fixiert Jake und spricht ihn direkt an. Allgemeine Meinung von Quaritch
	8	21	29	15	HN	Fahrt L->R	Quaritch, Jake (OV)	Quaritch spricht über Jake, mustert ihn
	9	21	31	2	HN	Fahrt L->R stoppt	Jake	Antwort
	10	21	34	3	Am-HN	Schwenk		Quaritch steht auf und geht los
	11	21	39	5	HT	Fahrt hinter her	Quaritch (OV), Jake (->OV)	Jake dreht sich um und fährt mit.
	12	21	43	4	HN	Fahrt vorne weg	Quaritch, Jake	Quaritch sagt wie gefährlich es ist, zeigt die Narben
	13	21	48	5	T-HT	Fahrt vorne weg	Quaritch (->OV), Jake (OV)	Quaritch steigt auf seine Maschine
	14	21	51	3	HN		Jake	Jake scheint bewegt von dem was Quaritch sagt
	15	21	59	8	HN		Quaritch	Quaritch dreht sich zu Jake
	16	22	1	2	HN		Jake	Jake schaut Quaritch an
	17	22	4	3	Am	Schwenk und leichte Fahrt hinter Jake her	Quaritch (OV), Jake (OV)	Quaritch besteigt seine Maschine

Szene	Einstellung	Min. Ende	Sek. Ende	Länge (sek.)	Einstellungsgröße	Besonderheit	Wer	Was passiert
	18	22	19	15	T-> HN, T	Fahrt nach oben	Quaritch (OV), Jake	Quaritch besteigt seine Maschine. Jake fährt mit einer Bühne nach oben
	19	22	22	3	Dtl	Fahrt drauf zu	-	Maschine startet, Auspuff spuckt Feuer
	20	22	30	8	HN, T	leicht bewegt	Quaritch, Jake	Quaritch erklärt, Jake ist abgelenkt von einer anderen Maschine
	21	22	37	7	HN	bewegt, leichter Schwenk	Quaritch	Spricht wieder Jake direkt an
	22	22	39	2	HN	Leicht bewegt, leichte Fahrt drauf zu	Jake	Jake hört gespannt zu
	23	22	45	6	T	Fahrt L->R	Quaritch, Jake	Was Quaritch will
	24	22	50	5	N	Leicht bewegt, leichte Fahrt L->R	Quaritch	Was Quaritch will
	25	22	53	3	Am	Fahrt drauf zu	Quaritch (OV), Jake	
	26	23	3	10	HN	Leichte Fahrt drauf zu, leichte Fahrt R->L	Quaritch	
	27	23	7	4	N	Leicht bewegt	Jake	
	28	23	10	3	N	Leichter Schwenk	Quaritch	
	29	23	12	2	N	Schwenk	Quaritch	Quaritch probiert die Handschuhe aus
	30	23	19	7	T	Schwenk	Quaritch, Jake	Quaritch probiert die Maschine aus
	31	23	23	4	T	Leichte Fahrt nach oben	Quaritch, Jake	
	32	23	28	5	N	Leicht bewegt	Quaritch	
	33	23	31	3	T	Leicht bewegt, Fahrt leicht nach oben	Quaritch, Jake	
	34	23	36	5	N	Leicht bewegt	Jake	
	35	23	41	5	T	Fahrt drauf zu	Quaritch (->OV), Jake	

Anlage 3: Transkription Szene 7 aus Pulp Fiction

In dieser Transkription werden Doppelstriche (--) zur Kennzeichnung kurzer Pausen verwendet.

Vincent und Jules gehen durch einen Gang.

VINCENT: But still I have to say, play with matches, you get burned.

JULES: Whaddya mean?

VINCENT: You don't be givin' Marsellus Wallace's new bride a foot massage.

JULES: You don't think he overreacted?

VINCENT: Antwan probably didn't expect Marsellus to react the way he did, but, he had to expect a reaction.

JULES: It was a foot massage, a foot massage is nothing, I give my mother a foot massage.

VINCENT: It's laying your hands in a familiar way on Marsellus's new wife. I mean, is it 's bad as eatin' her pussy out, no, --but its the same fuckin' ballpark.

JULES: Whoa...whoa...whoa...stop right this. Eatin' a bitch out, and givin' a bitch a foot massage ain't even the same fuckin' thing.

VINCENT: It's not. It's the same ballpark.

Jules bleibt stehen, Vincent auch.

JULES: Ain't no fuckin' ballpark neither. Now look -- maybe your method of massage differs from mine, but you know touchin' his wife's feet, and stickin' your tongue in her holyiest of holyies, ain't the same ballpark, it ain't the same league, it ain't mean the same fuckin' sport. Foot massages don't mean shit.

VINCENT: Have you ever given a foot massage?

JULES: Don't be tellin' me about foot massages I'm the foot fuckin' master.

VINCENT: You given a lot of them?

JULES: Shit yeah. I got my technique down and everything. I don't be tickling or nothin'.

VINCENT: Would you give a guy a foot massage?

Jules schaut Vincent länger an.

JULES: --Fuck you.

Jules fängt an zu laufen. Vincent bleibt ein wenig zurück und lächelt.

VINCENT: You give them a lot?

JULES: Fuck you.

VINCENT: You know I'm kind of tired. I can use a foot massage for myself.

JULES: Yo, yo, yo, man. You best back off. I'm gettin' a little pissed here.

Jules und Vincent gehen um eine Ecke

JULES: This is the door

VINCENT: Yeah, it is.

Sie stellen sich vor die Tür

JULES: What time you got?

VINCENT: (schaut auf seine Uhr) Seven-twenty-two in a.m.

JULES: Oh, ain't quite time yet. C'mon let's hang back.

Sie gehen ein Stück weiter.

JULES: Look, just because I wouldn't give no man a foot massage, don't make it right for Marsellus to throw Antwan off a building into a glass- motherfuckin-house, fuckin' up the way the nigger talks. That shit ain't right. Motherfucker do that shit to me, he better paralyze my ass, 'cause I'd kill him my fucking. You know what I'm sayin'?

VINCENT: I ain't sayin' it's right, but you're sayin' a foot massage don't mean nothing, I'm sayin' it does. Hey look, I've given a million ladies a million foot massages and they all meant somethin'. We act like they don't, but they do. And that's what's so fuckin' cool about them. There is a sensuous thing going aware. Where, you know, nobody's talkin about, but you know it and she knows it. Fuckin' Marsellus knew it, and Antwan shoulda fuckin' better known better. And that's his fuckin' wife, man. He ain't gonna have a sense of humor about that shit. You know wha' I'm saying?

JULES: It's an interesting point.-- C'mon let's get in' character.

Vincent und Jules gehen zurück. Sie stehen an der Tür. Sie reden gedämft.

VINCENT: What's her name again?

JULES: Mia.

VINCENT: Mia.

JULES: Why you so interested in big man's wife?

VINCENT: Oh he's goin' out of town, Florida, and he asked me if I'd take care of her while he's gone.

JULES: Take care of...

Er formt eine Pistole mit seiner Hand und hält sie sich an den Kopf.

VINCENT: No men, just take her out, you know. Show her a good time, make sure she don't get lonely.

JULES: You're gonna be takin' Mia Wallace out on a date?

VINCENT: Its not a date-- you know. It's just, like if you where gonna take your buddy's wife go to a movie or somethin'. It's just good company, that's all.

VINCENT: It's not a date. It's definitely not a date.

Jules schüttelt den Kopf

JULES: Ssh.

Anlage 4: Schnittliste Szene 7 aus Pulp Fiction

Szene	Einstellung	Min. Ende	Sek. Ende	Länge (sek.)	Einstellungs- größe	Besonderheit	Wer	Was passiert
7	1	Start 9 Ende 13	28 Ende 8	156	T-N	Leicht unter- sichtig	Jules und Vincent	Uneinigkeit über die Rechtmäßigkeit von dem was Marsellus getan hat
7	2	13	46	38	N	Overshoulder	Jules und Vincent	Warum sich Vincent so für Mia interessiert. Jules ist sich nicht sicher ob es gut ist wenn Vincent mit Mia Wallace ausgeht.

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Ort, Datum

Vorname Nachname